



# Trabajo Fin de Grado

El recreo un espacio de y para la socialización

Autor/es

MARÍA NIEVES CASTILLO CASAUS

Director/es

Dña. SANDRA VÁZQUEZ TOLEDO

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

Año 2014

## Índice

Introducción.....	5
Justificación del tema elegido.....	6
Objetivos.....	7
Fundamentación teórica.....	8
El Aprendizaje Servicio.....	9
El Aprendizaje Cooperativo.....	22
El juego.....	25
El recreo.....	30
Metodología.....	31
Resultados.....	39
Conclusiones.....	52
Líneas de Futuro/ Propuestas de mejora.....	55
Limitación del trabajo.....	56
Ética de investigación/ Dimensión deontológica.....	57
Referencias bibliográficas.....	59
Anexos.....	63

## **Título del TFG. El recreo un espacio de y para la socialización**

- Elaborado por María Nieves Castillo Casaus.
- Dirigido por Sandra Vázquez Toledo.
- Depositado para su defensa el 13 de junio de 2014.

## **Dedicatorias y agradecimientos**

Este TFG está dedicado a todas las personas que de alguna manera han colaborado en el desarrollo de los recreos cooperativos. Así pues, agradecer en primer lugar al C.E.I.P. “El Parque” (Huesca), en especial al alumnado de quinto y sexto de primaria puesto que sin su participación y sus ganas no hubiese sido posible implantar este proyecto. En segundo lugar dar las gracias a la jefa de estudios, a la coordinadora del proyecto y a los compañeros de prácticas con los que se han organizado las sesiones y se ha podido poner en práctica los recreos cooperativos.

Además, agradecer a la facultad por la formación que ha proporcionado y al ayuntamiento a través de la ludoteca municipal.

## **Resumen**

Este trabajo constituye el TFG basado en la metodología del aprendizaje servicio. La investigación se centra en analizar el impacto que produce el desarrollo de los recreos cooperativos en el alumnado de quinto y sexto de primaria. Concretamente este proyecto se desarrolla en el C.E.I.P. “El Parque” (Huesca). Se observa de manera directa, a través de la intervención, cómo influye una metodología activa en el aprendizaje.

Algunos de los propósitos de los recreos cooperativos son que los niños creen hábitos de juego en los que puedan participar todos, aprendan a cooperar con sus compañeros para obtener éxito común y se den cuenta de que todos son importantes dentro del

grupo, que si uno falla puede influir en el resto. Se pretende que los niños a través de la socialización con sus iguales creen lazos afectivos que les haga sentirse integrados.

El periodo de intervención es breve, pero se puede observar, aunque sea a corto plazo cómo el comportamiento de algunos niños y niñas mejora tras la realización de los recreos cooperativos.

### **Palabras clave**

ApS, recreos, cooperación, socialización, niños y niñas.

### **Abstract**

This project makes up the Final Degree Project based on the service-learning methodology. The research is focus on analyse the impact on fifth and sixth grade of primary education students with the implementation of cooperative playtimes. Specifically this project is developed in the C.E.I.P. “El Parque” (Huesca). The influence of an active methodology in the apprenticeship is directly observed through an intervention.

The main goals of cooperative playtimes are that children create play habits where everybody can participate, that they learn to cooperative with their classmates in order to achieve a common success, and that they realize that all of them are important within the group, so if one of them fail this can influence the rest of the children. The intention is that children, through peer socialization, form affective bonds that make them feel integrate.

The intervention period is short, but you can observe, even though it is the short term, how the behavior of some children improved after the implementation of cooperative games.

### **Keywords**

Service-learning, playtimes/recess, cooperation, socialization, children.

## INTRODUCCIÓN

Este trabajo constituye el TFG que da acceso al título universitario de grado de magisterio en educación infantil.

La estructura de dicho trabajo está integrada por una breve justificación del tema elegido, el porqué indagar sobre el aprendizaje servicio y no sobre cualquier otro, así como la centralización sobre los recreos cooperativos haciendo referencia al juego como un medio importante de socialización. A continuación se plantean una serie de objetivos a conseguir mediante la intervención de los recreos cooperativos y seguidamente el apartado de fundamentación teórica. Este hace referencia a ¿qué es el aprendizaje servicio?, los autores y autoras especialistas que apoyan esto, algunos ejemplos y ámbitos donde se desarrolla y también, trata sobre el aprendizaje cooperativo, la importancia del juego y el recreo como espacio de socialización.

Esto último referido a una visión más teórica, da paso a la metodología. En ella se explica la intervención mediante el desarrollo de los recreos cooperativos en el C.E.I.P. “El Parque” (Huesca) con niños y niñas de quinto y sexto de primaria. La organización de las diferentes sesiones realizadas, así como la reflexión y opiniones de los participantes recogidas a través de cuestionarios. De manera más explícita se hace énfasis en los resultados obtenidos y la valoración de la implantación de los recreos cooperativos en el centro.

Seguidamente se reflejan algunas conclusiones extraídas de todo el trabajo realizado y unas pequeñas propuestas de mejora para posibles posteriores realizaciones de este proyecto que son los recreos cooperativos. También se muestra una pequeña explicación de algunas limitaciones que se observa tras su implantación.

A continuación, se destaca el apartado de la ética, teniendo presente el trabajo que se realiza con los niños, el protocolo de privacidad de datos a través de los cuestionarios anónimos y el respeto a la individualidad.

Ya para finalizar se plasma las referencias bibliográficas utilizadas en la realización de este TFG, así como los anexos que hacen referencia a aspectos mencionados sobre todo en el apartado de metodología.

## **JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO**

El tema escogido para la elaboración de este TFG, sobre el aprendizaje servicio, surge por la decantación de tener muy en cuenta la importancia de las personas y los valores de la sociedad. El mayor aprendizaje es el que se aprende a través de la interacción y sobre todo con la ayuda de los demás. La escolarización de infantil y primaria en una escuela unitaria, ha influido en la elección. Sentir el compañerismo y la ayuda mutua como algo normalizado en el aula es muy enriquecedor y si además es con niños de edades diferentes todavía lo acrecienta más. Sentir que formas parte de un grupo y con un clima de afecto facilita que los aprendizajes se desarrollen con una base más firme.

Participar y colaborar en proyectos dirigidos a personas desde temprana edad influye en la manera de ver a los demás. Ser monitora de niños de la comarca en la que vives durante seis veranos, ser voluntaria de Cruz Roja y tener la oportunidad de participar en los campamentos urbanos con niños de infantil y ser voluntaria de Cáritas y proporcionar apoyo escolar a niños inmigrantes que necesitan ayuda y poder prestársela, son algunos de los ejemplos que han servido de motivación para la elección de este TFG.

A la vez que se proporciona un servicio y éste beneficia a personas, se va adquiriendo una serie de valores y se van desarrollando competencias que de alguna manera aunque se tengan se van consolidando.

La mejor elección que se puede hacer es la que conlleva un sentimiento de gratificación como persona y ser humano. Pensar que tu labor puede ayudar a los demás hace que te sientas feliz y con ganas de trabajar.

El enfoque centrado en los recreos cooperativos surge a partir de la implantación de este proyecto en el C.E.I.P. “El Parque” durante las prácticas escolares. Para su realización se necesita alumnado de prácticas y en este caso se estaba cinco alumnos y alumnas con disposición para participar y formar parte de su desarrollo. Los recreos cooperativos son una buena manera para aprender, que los niños adquieran valores fuera del aula y que se den cuenta de la importancia y el beneficio que les produce en su persona. Como se ha mencionado anteriormente, siempre que exista un ambiente de afecto y confianza los aprendizajes son más fuertes y por ello es fundamental que los

niños se sientan integrados dentro del grupo clase en el que se encuentran y que se sientan libres para poder expresarse sin que nadie ni nada les cohiba.

## **OBJETIVOS**

Este TFG plantea un objetivo general y varios específicos a través de los cuáles pretende evaluar el impacto que producen los recreos cooperativos en el alumnado, basada en el Aprendizaje-Servicio. Así pues, éste es el objetivo general propuesto y como objetivos específicos, se destaca:

- Adquirir aprendizajes sociales y mejorar la relación entre el alumnado.
- Disminuir posibles conflictos.
- Fomentar la cooperación y la participación.
- Crear el sentimiento de pertenencia a un grupo.
- Fomentar la participación e integración de los miembros que están en riesgo de exclusión.
- Cubrir las necesidades reales que presenta el alumnado.

Todos ellos se centran en la socialización, que se pretende conseguir mediante la realización de los recreos cooperativos.

A continuación se nombra a cada uno de ellos, entre sí todos están relacionados, ninguno se pretende alcanzar de manera aislada sino en conjunto con el resto.

Con la intervención en los recreos y su planteamiento cooperativo, se pretende que los niños adquieran aprendizajes sociales y mejoren las relaciones entre iguales. Cada vez son mayores los conflictos que surgen entre los niños y por ello es importante controlar determinadas situaciones y ayudarles a que sean ellos mismos los que vayan mejorando sus relaciones y encuentren soluciones adecuadas.

Además con los recreos se pretende fomentar la cooperación y la participación. La sociedad actual es muy competitiva, continuamente se observan situaciones en las que premia y destaca el mejor, sin tener en cuenta los aspectos tan negativos que pueden

influir en el resto de personas que no lo consiguen. Es fundamental que los niños desde tempranas edades aprendan a cooperar y a proporcionar ayuda mutua sin que les cueste un gran esfuerzo o sea como una obligación para ellos. Esto les ayudará a sentirse mejor y formar parte de un grupo, respetando las diferencias y ayudando a superar las dificultades.

Otro de los objetivos que se plantea en este TFG es fomentar la participación e integración de los miembros que están en riesgo de exclusión. Aunque muchas veces no se aprecie, los niños reflejan la sociedad adulta y actúan tal y como ven. En muchas ocasiones se excluye a personas ya sea por presentar dificultades, proceder de otros lugares o cualquier otro motivo y esto puede influir en la manera de actuar de los niños. Si los niños consiguen que todos formen parte de un grupo, como puede ser para ellos la clase, aceptando las individualidades de cada uno, la sociedad crecerá sin prejuicios y favorecerá el desarrollo personal de cada individuo.

Por último, como un objetivo imprescindible se encuentra cubrir las necesidades reales que presenta el alumnado. Cada niño es único y diferente, requiere de una atención individualizada y ayuda dependiendo de sus características personales. Para ello es importante estar alerta a las manifestaciones que muestre y proporcionarle la mejor ayuda posible sin que se sienta cohibido.

## **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

Este TFG se centra en evaluar el impacto que está teniendo el proyecto de ApS sobre los recreos cooperativos. Se está llevando a cabo entre la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de Huesca, diferentes colegios de la ciudad, y el ayuntamiento, con su aportación desde la ludoteca municipal.

En algunas ocasiones se puede pensar ¿realmente la utilización de metodologías activas proporciona un buen aprendizaje curricular? Existen muchas maneras de adquirir contenidos y competencias pero si se realiza de manera experiencial, éstos son mucho más potentes y persisten a largo tiempo en la persona. Para ello, es importante conocer la importancia del juego como medio de socialización siendo el recreo un espacio muy frecuente en los niños. Además que se requiera de una metodología cooperativa produce que los aprendizajes sean significativos y estos se produzcan de manera activa con la experiencia directa.



## **El Aprendizaje Servicio**

El aprendizaje servicio (ApS) es un tipo de metodología activa y ¿qué es eso de ApS?

El aprendizaje servicio es una metodología pedagógica de alto poder formativo. Una metodología que combina en una sola actividad el aprendizaje de contenidos, competencias y valores con la realización de tareas de servicio a la comunidad. En el aprendizaje servicio el conocimiento se utiliza para mejorar algo de la comunidad y el servicio se convierte en una experiencia de aprendizaje que proporciona conocimientos y valores. Aprendizaje y servicio quedan vinculados por una relación circular en la que ambas partes salen beneficiadas: el aprendizaje adquiere sentido cívico y el servicio se convierte en un taller de valores y saberes. (Puig et al, 2009, p. 9)

Esta definición no es la única que existe, al contrario hay muchas definiciones puesto que el ApS engloba diversos aspectos. Así pues, los profesionales del aprendizaje servicio ponen énfasis en los siguientes elementos al formular una definición de aprendizaje servicio:

- El aprendizaje servicio involucra a los alumnos en actividades de servicio a la comunidad y les proporciona experiencia para su desarrollo personal y académico.
- El aprendizaje servicio surge al producirse un equilibrio entre los objetivos del aprendizaje y los resultados del servicio. El aprendizaje servicio se diferencia de unas prácticas profesionales o de un voluntariado en su intención de beneficiar por igual al proveedor y al receptor del servicio, además de asegurar la igualdad de enfoque, tanto en el servicio que se proporciona como en el aprendizaje que está ocurriendo.
- Los objetivos del aprendizaje servicio están vinculados a las necesidades reales de la comunidad, que han sido definidas a su vez en cooperación con los socios comunitarios y los receptores de los servicios.
- En un contexto de aprendizaje servicio, los materiales del curso trasladan información sobre el servicio al estudiante, y el servicio a su vez fomenta el diálogo académico y la comprensión.
- El aprendizaje servicio provoca la participación de los alumnos en un proceso tripartito: preparación en el aula mediante la explicación y análisis de teorías e ideas; actividad de servicio que surge del aula y que dota al aula de un contexto; y reflexión

estructurada que vincula la experiencia del servicio con los anteriores objetivos específicos del aprendizaje. (Puig et al, 2009, p.27-28)

Según Puig et al (2009, p.30) “Los rasgos más frecuentes en las definiciones de APS son: responder a necesidades sociales o realizar una acción en beneficio de la comunidad, aprender algo, realizar un servicio, vivir una experiencia significativa, llevar a cabo actividades de reflexión, colaborar con otras instituciones sociales y establecer con ellas vínculos de partenariado, y por último contribuir a la formación para la ciudadanía.”

Para poder hablar de ApS el primer elemento que se necesita es reconocer e identificar las realidades de injusticia y desigualdad del entorno y así poder promover justicia, solidaridad y equidad social.

Las teorías sociales del aprendizaje recuerdan que se hace significativo cuando se convierte en motivación, preguntas y experiencias de las personas, realizando así un aprendizaje como participación social.

Ferrán y Guinot (2012, p.188) afirman que “Solo el valor hecho experiencia puede resultar estimado y apropiado, cargado de sentido significativo y propósito para que cada uno lo pueda incorporar a su existencia concreta”.

Según el proyecto de convivencia ApS,<sup>1</sup> el artículo 2 de la Ley Orgánica de Educación menciona los fines del sistema educativo español, entre otros se hace mención expresa al pleno desarrollo de la personalidad y de las capacidades, la educación en la responsabilidad, en el mérito y en el esfuerzo, la regulación del propio aprendizaje, la capacitación para el ejercicio de actividades profesionales y la preparación para el ejercicio de la ciudadanía y para la participación activa en la vida económica, social y cultura.

En el ApS, se trata de actividades complejas, que requieren la sistematización de objetivos y tareas, tanto de servicio como de aprendizaje; que se engranan en un proyecto bien articulado que se ejecuta en diferentes fases: diagnóstico de la realidad, desarrollo de un plan de acción, ejecución de la propuesta y obtención de resultados evaluables; y que fomentan una mirada crítica y reflexiva respecto a los retos socioculturales y

---

<sup>1</sup> *Servicio de Igualdad de Oportunidades, Participación Educativa y Atención al Profesorado. Departamento general de Educación, Formación Profesional y Universidades. Navarra.*

medioambientales de la comunidad, con la finalidad de mejorarla a través de la participación y el compromiso cívico. (Puig et al, 2011, p. 52-53)

El Aprendizaje Servicio surge a partir de la corriente educativa liderada por John Dewey (1916, 1938) y William James (1984). En la década de los años 20 aparecen las primeras experiencias sobre APS, y es en 1969 cuando se describe por primera vez como “una tarea necesaria para el crecimiento educativo” en la I Conferencia Nacional sobre Aprendizaje Servicio celebrada en EE.UU.

A pesar de que han pasado casi cuarenta años desde esta primera aproximación y consolidación del concepto de APS, en la actualidad se concibe como una propuesta innovadora. Se trata de una metodología actual pero que cuenta con elementos sobradamente conocidos por todos, como son el servicio voluntario y la transmisión de conocimientos y valores. El elemento innovador consiste en vincular estrechamente servicio y aprendizaje en una sola actividad educativa bien articulada y coherente (Francisco, Moliner, (2010) citado por Puig, Palos, 2006, p.70).

El descubrimiento en España del aprendizaje servicio es relativamente reciente. Se empieza a hablar de ApS en el 2003-2004, aunque las prácticas solidarias de los centros educativos y las entidades sociales tienen una larga tradición en nuestro país. Muchas veces, estas prácticas solidarias arraigadas suman objetivos de aprendizaje a los objetivos de servicio a la comunidad, pero no se bautizan ni se reconocen como prácticas de ApS. Otras veces, las prácticas solidarias se llevan a cabo sin ninguna vinculación curricular o sin un objetivo formativo muy preciso. Se trata más bien de experiencias de voluntariado, valiosas en sí mismas. No son propiamente aprendizaje servicio, porque les falta el componente del aprendizaje intencional, pero sin duda son una buena base, un terreno abonado.

Actualmente existen núcleos impulsores de aprendizaje-servicio en catorce Comunidades Autónomas: Cataluña, Madrid, Galicia, Castilla y León, Andalucía, La Rioja, Extremadura, País Vasco, Comunidad Valenciana, Castilla La Mancha, Cantabria, Aragón, Asturias y Navarra.

Las actividades de ApS surgen de la mirada inquieta y atenta a la comunidad. Si el objetivo es involucrarse en una acción positiva a favor de la vida en común, será necesario conocer el medio en el que esta se desarrolla. La eficacia del servicio depende, en gran medida, de la capacidad de observación y del acierto a la hora de

captar y definir los problemas reales que afectan a la colectividad. En algunas ocasiones, las necesidades son tan evidentes y alarmantes que su percepción es prácticamente inmediata. Otras veces reconocerlas requiere de una intervención específica para sensibilizar a los jóvenes sobre las situaciones del entorno que presentan necesidades y motivarlos a la acción. Así, la toma de conciencia de las dificultades y problemas reales que vive parte de la población es un aspecto que puede motivar la acción y despertar el sentimiento de responsabilidad cívica, el compromiso con «lo que es de todos», que trasciende el interés particular centrado en uno mismo.

Las actividades de ApS comparten determinadas condiciones pedagógicas:

*Se aprende a partir de la experiencia:* se refieren a necesidades reales sobre las que se quiere intervenir con el ánimo de mejorarlas. El aspecto de vivencia, propio de cualquier actividad humana, se ve intensificado en el aprendizaje servicio por las relaciones que genera y que implican establecer vínculos personales basados en la apertura y la comprensión.

*Se aprende de manera cooperativa.* El aprendizaje servicio ofrece escenarios cooperativos que permiten asumir retos ambiciosos que resultan imposibles de abordar de manera individual y que generan relaciones de interdependencia positiva entre todos los participantes.

*Se aprende reflexionando sobre la acción.* La reflexión es el elemento que permite a cada persona apropiarse de la experiencia y hacerla significativa.

*Se aprende con la ayuda que aportan los adultos.* Los educadores y los profesionales de entidades sociales ejercen una función menos controladora y transmisora para convertirse en guías o acompañantes del proceso. Dirigen sus esfuerzos a fomentar la participación, ya sea planteando problemas, cuestionando, organizando la actividad o animando a los jóvenes.

Quien realiza el aprendizaje servicio está aprendiendo antes, durante y después de la acción.

Es importante que antes de implantar el ApS se tenga presente el aprendizaje, el servicio, el proyecto en sí, la participación y la reflexión.

El *aprendizaje* debe ser sistematizado, asociado al servicio que se pretende dar, y ha de explicitar lo que sus protagonistas aprenderán antes, durante y después de su realización. Los aprendizajes ayudan a comprender la realidad, a diagnosticar las necesidades, a realizar un servicio de calidad, a revisar la propia acción y a mejorarla en un futuro. En la medida de lo posible, es interesante vincular los proyectos de ApS a aprendizajes curriculares. El ApS permite trabajar contenidos de manera interdisciplinaria y potenciar competencias transversales.

El *servicio* debe ser auténtico y tiene que responder a las necesidades reales del entorno inmediato, próximo o global, con el objetivo de mejorarlo. El ApS provoca un impacto formativo y transformador en sus protagonistas, en el clima de centro y en el entorno en el que se actúa. Es por ello que exigen del trabajo en red entre instituciones educativas y entidades sociales.

Para el *proyecto*, es necesaria una clara intencionalidad pedagógica, un proyecto educativo, planificado y evaluado por parte del educador. En el ApS el servicio ha de ser de calidad, permitiendo extraer la dimensión pedagógica de sus acciones y de las vivencias que se derivan de ellas. Ésta es, precisamente, una de las principales tareas educativas en los proyectos de ApS.

Las experiencias de ApS deben fundamentarse en la *participación activa* y el protagonismo de chicos y chicas, superando así propuestas meramente informativas. Esta es la base sobre la que se construyen los aprendizajes y lo que los convierte en verdaderamente significativos. Deben ser sus protagonistas quienes intervengan en las diferentes fases del proyecto, desde la detección de las necesidades hasta el diseño de propuestas de mejora. La intensidad de este protagonismo debe, lógicamente, adecuarse a su edad, madurez y capacidades.

A continuación se sintetizan las características del ApS. Es un método apropiado para la educación formal y no formal, válido para todas las edades y aplicable en distintos espacios temporales. Propone llevar a cabo un servicio auténtico a la comunidad que permita aprender y colaborar en un marco de reciprocidad. Desencadena procesos sistemáticos y ocasionales de adquisición de conocimientos y competencias para la vida. Supone una pedagogía de la experiencia y la reflexión. Requiere una red de alianzas entre las instituciones educativas y las entidades sociales que facilitan servicios

a la comunidad. Y provoca efectos en el desarrollo personal, cambios en las instituciones educativas y sociales que lo impulsan, y mejoras en el entorno comunitario que recibe el servicio.

El APS va dirigido a diferentes ámbitos:

- A los chicos y las chicas, favoreciendo el aprendizaje significativo, mejorando la motivación y los resultados académicos y promoviendo su desarrollo personal y social.
- Al profesorado, puesto que concreta la educación para la ciudadanía, facilita la evaluación de las competencias básicas, mejora la convivencia en el aula y favorece la relación entre escuela y comunidad.
- A las organizaciones sociales, difunde sus valores y las causas que promueven y refuerza su acción transformadora.
- A la comunidad, mejora las condiciones de vida de las personas, refuerza el sentimiento de pertenencia de sus miembros y estimula la participación ciudadana.

Además de las personas a las que está enfocado, existen unos espacios donde florecen y se desarrollan estas iniciativas. Estos son los centros educativos de primaria y secundaria, las entidades sociales, los movimientos juveniles y de educación del tiempo libre, las universidades, los programas de calificación inicial profesional (PCPI), la educación especial y la formación para la inserción social de personas adultas en riesgo de exclusión.

La versatilidad del aprendizaje servicio facilita su desarrollo con múltiples enfoques y contextos bien diferentes. Cada vez hay más materiales, experiencias y reflexiones sobre esto.

Son múltiples las posibilidades de experiencias de ApS que puede diseñar el profesorado en el marco de las materias que imparte. Las que podrían llevarse a cabo en el propio centro educativo y las de fuera de los centros educativos. Para ello es necesaria una programación de estas experiencias y su inclusión en la PGA de cada centro.

A continuación, se muestran algunos de los ejemplos que se están realizando de APS:

Las que podrían llevarse a cabo en el propio centro educativo o en otros centros educativos de la zona: atención a alumnado menor en las escuelas del distrito, acompañando a la profesora o profesor. Esta atención puede concretarse en acompañamiento, redacción de cuentos que luego serían contados al alumnado de infantil, organización, dinamización y participación de juegos, ayuda a las cuidadoras del comedor escolar en la atención al alumnado de infantil o primer ciclo de primaria, dinamización y arbitraje de diversos juegos deportivos, presencia como responsable de patios atendiendo a alumnado menor, presencia en aula acompañando a la profesora o profesor en apoyo en acciones puntuales con menores, atención y ayuda a compañeros y compañeras en situación de dificultad, actuación directa ante problemas de marginación y/o posible acoso, apoyo a alumnado de incorporación tardía o que por su procedencia presenta dificultades con el idioma, apoyo escolar, alumnado ayudante / mediador, colaboración con el profesorado en las salidas al exterior de clases de infantil o primer ciclo de primaria. También en patios, entradas y salidas al centro participando como voluntario en grupos de aprendizaje cooperativo en aulas de alumnado menor.

Las que se realizarían fuera de los centros educativos podrían ser la ayuda a personas adultas que están aprendiendo la lengua castellana, apoyo escolar a chicos y chicas con dificultades, entrenadores/as colaboradores de diversos deportes, acompañamiento a personas solas a hospitales, personas ancianas, asistencia y acompañamiento a personas mayores en residencias mediante la escucha, paseo o lectura, la colaboración con ONG o diversas entidades, la colaboración con Policía Municipal en sus campañas de tráfico en las escuelas, realización de tareas de limpieza en ríos, bosques, tareas de mantenimiento de los propios centros educativos (pintura, limpieza, reprografía, jardinería), acompañamiento a chicos/chicas hospitalizados, acogida y apoyo en albergues del Camino Santiago, trabajo con personas discapacitadas, participación en diversas asociaciones que tienen entre sus fines el servicio en sus diferentes concreciones y formación en tecnología digital a personas mayores.

Además, cada vez existen más ejemplos de universidades en las que se está realizando aprendizaje servicio. Un ejemplo de ello es la Universidad Jaume I de

Castellón. Utilizaron el ApS como metodología de enseñanza-aprendizaje en el seno de tres asignaturas: educación cívica y social, discursos audiovisuales y cultura de paz y didáctica general. En este proyecto se plantearon dos ejes básicos. Por una parte, desarrollar en el alumnado competencias básicas como el trabajo en equipos interdisciplinares, el respeto a la diversidad o el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales. Y por otra, promover la participación, la ciudadanía activa y la cultura de paz en la comunidad universitaria; despertando la conciencia social, la solidaridad y el compromiso con el entorno del estudiantado. Los ejes centrales de la planificación fueron el trabajo autónomo y las tutorías grupales. Las temáticas que eligieron están integradas en cuatro grandes áreas: los valores relacionados con la interculturalidad y el respeto a la diversidad; los relativos al cuidado del medio ambiente; los que abordan la igualdad, y los que hacen referencia a la ciudadanía crítica.

Para la puesta en práctica del aprendizaje servicio, la universidad debe establecer un convenio de colaboración con diversas entidades y organizaciones, en el que ambas partes se comprometen a fomentar que los y las estudiantes desarrollen actitudes y valores en orden a la formación integral de profesionales competentes y comprometidos con la realidad social.

Actualmente en la universidad de Zaragoza, también se están realizando proyectos basados en el ApS. Entre ellos se encuentra “La ciudad de las niñas y los niños”, proyecto de ciudad, liderado por la facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, en colaboración con el ayuntamiento de Huesca. También la participación en actividades de educación social e intercultural. Los “tutores de aula”, ApS en la asignatura de la escuela infantil como espacio educativo impartida en el primer curso de grado de maestro en educación infantil. O el proyecto “Erase una vez la escuela”, proyecto intergeneracional entre la Facultad de Educación y la fundación Federico Ozanam (área de tercera edad). Cada vez se van implantando nuevos proyectos en los diferentes campus, lo que conlleva a la realización de nuevas prácticas y adquisición de competencias.

El ApS, pretende desarrollar y trabajar las competencias básicas (activa el ejercicio de todas las competencias del currículo, con énfasis en la competencia social y ciudadana y en la iniciativa y autonomía personal), los valores y actitudes prosociales (estimula el esfuerzo, la responsabilidad y el compromiso solidario) y las habilidades



para la vida (fortalece las destrezas psicosociales y la capacidad para participar en la vida social de manera positiva).

Si el ApS tiene sentido en cualquier institución educativa, dentro o fuera del ámbito académico, es porque una de sus principales aportaciones es la mejora de los objetivos pedagógicos que se proponen. El ApS dota de mayor calidad a los aprendizajes aportándoles utilidad directa, dando sentido al proyecto institucional, haciendo posible el trabajo interdisciplinar y aumentando el rendimiento y la motivación de sus protagonistas hacia los contenidos educativos. El ApS no sólo permite innovar metodológicamente, sino que también favorece una auténtica educación integral.

Quizás lo más relevante del ApS es que sus aprendizajes permiten el desarrollo de competencias, integrando capacidades, habilidades, conocimientos y valores que se movilizan para resolver situaciones reales de manera eficaz.

Las competencias básicas que propone la Unión Europea activan la ciudadanía responsable, constituyendo un referente educativo fundamental. El aprendizaje y desarrollo de estas competencias se realiza a través de acciones de interés social, y en el proceso de acción-reflexión se van configurando valores, adquiriendo procedimientos, se concretan compromisos etc. En definitiva, se desarrolla el espíritu cívico, y las personas implicadas adquieren de forma práctica su sentimiento de ciudadanía y su experiencia de pertenencia responsable a una comunidad.

Como bien se indica en la guía Zerbikas, una forma común de organizar estas competencias son los cuatro pilares de la educación presentados en el Informe Delors,<sup>2</sup> a los que se añadiría un quinto referido al emprendizaje:

*Aprender a conocer:* consiste en tomar conciencia, analizar y comprender retos o problemas sociales concretos, acciones políticas y actitudes gubernamentales, sus causas y consecuencias. Así como conocer la complejidad y riqueza del contexto comunitario (asociaciones y personas comprometidas en la transformación social). Adquirir competencias relativas al desarrollo del pensamiento crítico (mantener una actitud curiosa ante una realidad compleja y cambiante, analizar y sintetizar información, reflexionar, tomar decisiones, desechar prejuicios, entre otras).

---

<sup>2</sup> Delors, J. et al. (1996) La educación encierra un tesoro (Informe a la UNESCO sobre la educación en el siglo XXI). Madrid. Santillana.

*Aprender a hacer:* incluye las competencias relativas a la realización de proyectos (planificar, organizar, gestionar, difundir, evaluar), las competencias específicas del servicio que se realiza, las competencias y habilidades profesionales y sobre todo poner al servicio de la comunidad aficiones y capacidades individuales.

*Aprender a ser:* es necesario desarrollar autoconocimiento y autoestima, autonomía personal, adquirir compromiso y responsabilidad, mostrar esfuerzo y constancia, eficacia personal y “empoderamiento”, tolerancia a la frustración y resiliencia.

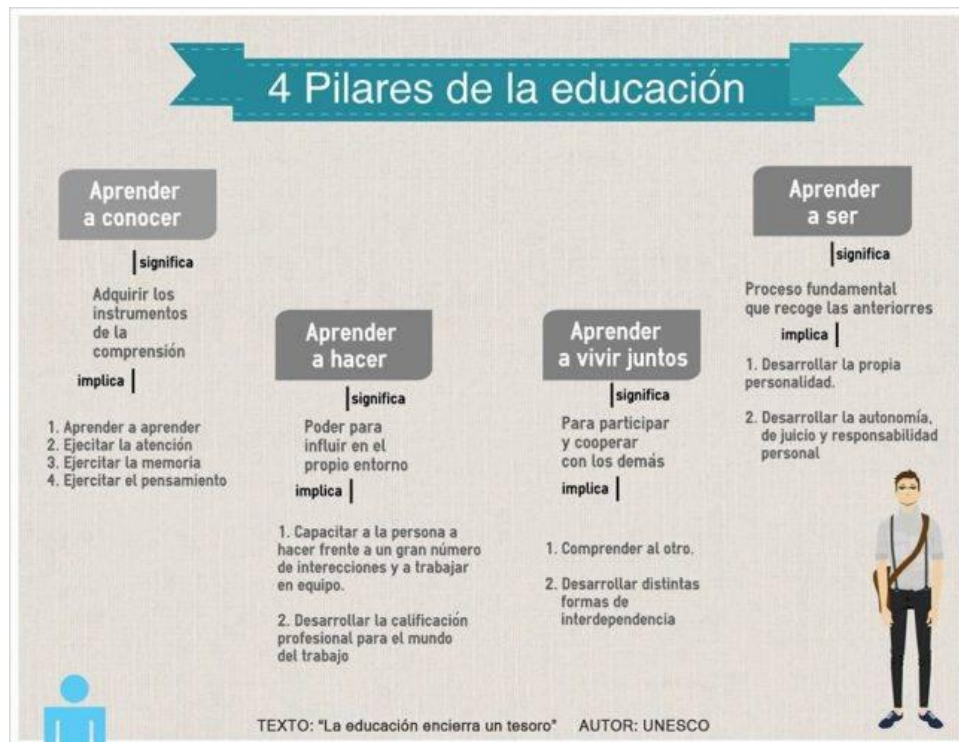
*Aprender a convivir:* se requiere comunicación y expresión, perspectiva social y empatía, saber trabajar en equipo y las capacidades que supone dialogar, pactar, ceder, exigir, así como resolver conflictos y tener sentimiento de pertenencia a la comunidad. Para ello es necesario adquirir hábitos de convivencia como comprensión, amabilidad, paciencia, generosidad o solidaridad.

*Aprender a emprender:* se necesita capacidad de imaginar proyectos y actuar con criterio propio, saber planificar, tomar decisiones, actuar, evaluar lo hecho y autoevaluarse, realizar las acciones necesarias para desarrollar los planes previstos, en el marco de proyectos individuales o colectivos y reelaborar planteamientos previos o elaborar nuevas ideas. También es necesario buscar soluciones y llevarlas a la práctica, así como extraer conclusiones y valorar las posibilidades de mejora.

La educación debe abordar los principales ámbitos de la experiencia humana, así como el aprendizaje de saberes y virtudes que exige cada uno de ellos.

“Los ámbitos de experiencia humana que proporcionarán aprendizajes éticos y forman para la ciudadanía son el espacio del ser uno mismo, del convivir, del formar parte de la sociedad y del habitar el mundo” (Puig, 2010).

Para formar ciudadanos es necesario concretar los cuatro ámbitos de experiencia humana que se acaban de mencionar y es necesario hacerlo mediante dos tipos de contenidos; a un tipo se le llama *saberes* y al otro, *habilidades*. Los saberes ayudan a entender y a dar sentido a la realidad, mientras que las habilidades incluyen destrezas personales y virtudes cívicas que ayudan a la conducción en la vida social. (Puig et al, 2011, p.50)



En múltiples ocasiones se puede pensar ¿por qué practicar el ApS? Se han presentado motivos por los cuáles el ApS resulta una propuesta educativa a observar en el panorama pedagógico actual. En relación a:

Sus *protagonistas*, el ApS representa, de manera directa, un beneficio mutuo entre quien realiza y quien recibe el servicio, motiva hacia el aprendizaje, que se hace vivencial, crítico y significativo, dota a las personas más jóvenes de un papel protagonista y útil tanto en los centros educativos como en la sociedad, devolviendo una imagen positiva.

La *institución educativa*, el ApS favorece el desarrollo académico, cívico, ético, personal, social y profesional de los chicos y chicas, y aumenta su rendimiento educativo, supera propuestas educativas y metodologías tradicionales, y mejora el clima social de la institución educativa.

Las *entidades sociales*, el ApS aporta visibilidad a la entidad social y a su misión, permite trabajar conjuntamente y de manera coordinada con otros agentes de la comunidad para la mejora de la sociedad, contribuye a que chicos y chicas sean socialmente responsables y, en un futuro, se comprometan con causas solidarias.

La *comunidad*, el ApS potencia el trabajo en red entre las instituciones educativas y las entidades sociales, potencia el territorio como escenario pedagógico, protagonista y destinatario de las acciones educativas, y no sólo como recurso didáctico, refuerza el tejido asociativo del territorio.

Al *ámbito político*, el ApS aumenta la comprensión de la política y las actividades gubernamentales, favorece un mejor ejercicio de la ciudadanía y la responsabilidad ciudadana, representa una propuesta sostenible, ya que aprovecha recursos y unifica esfuerzos para dar respuesta necesidades educativas y sociales de un territorio.

El ApS es un poderoso instrumento para el desarrollo de las competencias básicas.

La realización de un servicio a la comunidad cobra verdadero sentido cuando todas las personas que integran el grupo han participado en las distintas fases de su desarrollo. Esto incluye en el desarrollo de los aprendizajes la gestión de las emociones, la motivación, el conocimiento de la otra persona. Requiere aprender a trabajar de forma colaborativa con compañeras y compañeros, en función de un objetivo común.

Adquiere especial sentido en el desarrollo de dos de las ocho competencias básicas:

– La Competencia social y ciudadana que “supone comprender la realidad social en que se vive, afrontar la con el juicio ético basado en los valores y prácticas democráticas, y ejercer la ciudadanía, actuando con criterio propio, contribuyendo a la construcción de la paz y la democracia, y manteniendo una actitud constructiva, solidaria y responsable ante el cumplimiento de los derechos y obligaciones cívicas”.

– La Autonomía e iniciativa personal que hace referencia a “ser capaz de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar acciones o proyectos individuales o responsabilidad y sentido crítico.”

¿En qué puede ayudar el ApS al desarrollo de estas competencias? La participación continuada a lo largo de la escolarización en proyectos ayuda a chicos y chicas a tener un conocimiento más profundo de los retos y problemáticas sociales, de sus causas y consecuencias, a tener una visión más amplia del mundo en que viven, a conocer a asociaciones y personas comprometidas con la transformación social, a desarrollar habilidades relacionadas con la realización de proyectos: planificar, gestionar, difundir, evaluar, a descubrir destrezas y aptitudes individuales, y ponerlas al servicio de la

comunidad, a desarrollar valores que favorecen la autonomía personal (autoestima, esfuerzo, constancia, autocrítica, tolerancia a la frustración), a interiorizar valores y mejorar la coherencia personal (solidaridad, responsabilidad, justicia, igualdad), a mejorar sus capacidades para trabajar en equipo (dialogar, pactar, ceder, exigir), a desarrollar actitudes prosociales y hábitos de convivencia (comprensión, amabilidad, paciencia, generosidad).

En los proyectos de aprendizaje servicio caben todas las posibilidades, todo el alumnado, todo tipo de intervención: niños y jóvenes con dificultades escolares, aquellos con diversidad funcional, con distinto nivel de aprendizaje... pueden colaborar y participar activamente en un proyecto común aportando sus potencialidades, sus posibilidades, su nivel de desarrollo de las competencias. Esta es una de las razones fundamentales por las que el trabajo por proyectos de Aprendizaje-Servicio permiten desarrollar un enfoque inclusivo de la intervención educativa sea esta en el contexto escolar, en los grupos educativo de tiempo libre o en grupos de trabajo en iniciativas socioeducativas.

El APS, potencia tres elementos clave: la autoestima, la educación en valores y las habilidades para la vida.

La *autoestima* es la valoración que cada persona hace de sí misma. Se forma a través de las experiencias y las relaciones con el entorno, en el que desempeñan un papel importante las personas significativas. Sin autoestima se pierde la confianza propia y la ajena, lo que limita seriamente la habilidad para aprender, trabajar y relacionarse. Al realizar actividades destinadas a mejorar las condiciones de las demás personas o de un entorno concreto, además de aprender conocimientos y destrezas importantes para la vida, se recibe la valoración y aceptación positiva de la propia vida, se recibe la valoración y aceptación positiva de las propias figuras de referencia y de las personas beneficiarias directas de estas acciones.

Los *valores* son referentes valiosos para las personas y motores del comportamiento y de la vida.

Las *habilidades* para la vida permiten que las personas estén en condiciones de desenvolverse de una manera positiva consigo mismas, con las demás personas y con el entorno sociocultural en el que viven.

## **El aprendizaje cooperativo**

La enseñanza de forma conjunta es mas enriquecedora que de manera aislada, la ayuda mutua provoca aprendizajes más significativos y provoca unión entre los miembros. Por ello, seguir una metodología cooperativa permite aprender a través de la experiencia y de manera activa.

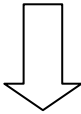
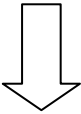
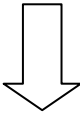
Una estructura cooperativa del aprendizaje consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. En una situación de aprendizaje de esta índole, los miembros de un grupo procuran obtener resultados beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo. El aprendizaje cooperativo no es otra cosa que el uso didáctico de equipos de trabajo reducidos, en los cuales los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de sus compañeros de equipo (Pujolàs, 2003, citado por Johnson, Johnson y Holubec, 1999, p.9)

El aprendizaje cooperativo permite desarrollar la transmisión de valores como la convivencia entre alumnos, el respeto mutuo y la aceptación de diferencias individuales para la vida en sociedad, una sociedad diversa en cuanto a aptitudes, creencias y culturas. Favorece la convivencia desde la aceptación de las diferencias, siendo una poderosa herramienta de integración, comprensión e inclusión, además de una metodología que trata de garantizar un aprendizaje de calidad.

La estructura de aprendizaje es el conjunto de elementos que en el proceso de enseñanza y aprendizaje regulan o condicionan lo que hacen alumnos y profesores dentro del aula. Se puede diferenciar en ella tres subestructuras distintas:

- *Subestructura de la actividad:* regula o condiciona lo que hacen los estudiantes en el aula.
- *Subestructura de la recompensa:* regula o condiciona el logro de los objetivos y su recompensa, y la relación que se establece entre los alumnos en relación al logro de estos objetivos.
- *Subestructura de la autoridad:* regula o condiciona la toma de decisiones, la gestión de la clase, y la relación que se establece entre el alumnado y el profesorado.

El grupo clase según las características de la estructura de aprendizaje puede ser un grupo clase con estructura de aprendizaje individualista, competitiva o cooperativa.

PROFESOR/A A	PROFESOR/A B	PROFESOR/A C
Cada estudiante trabaja solo, sin fijarse en lo que hacen los demás	Cada estudiante trabaja solo, rivalizando con sus compañeros	Los estudiantes forman pequeños equipos de trabajo para ayudarse y animarse a la hora de aprender
Se espera de él que aprenda lo que el profesor le enseña	Se espera de él que aprenda más que los demás y antes que nadie lo que el profesor le enseña	Se espera de cada estudiante que aprenda lo que se le enseña y que contribuya a que lo aprendan sus compañeros
Consigue este objetivo independientemente de que los demás también lo consigan. (NO HAY interdependencia de finalidades)	Consigue este objetivo solamente si los demás no lo consiguen. (Interdependencia de finalidades NEGATIVA)	Consigue este objetivo solamente si los demás TAMBIÉN lo consiguen. (Interdependencia de finalidades POSITIVA)
		
ESTRUCTURA DE LA ACTIVIDAD INDIVIDUALISTA	ESTRUCUTRA DE LA ACTIVIDAD COMPETITIVA	ESTRUCUTRA DE LA ACTIVIDAD COOPERATIVA

(Pujolàs, 2008, p. 128)

Para poder trabajar en equipo dentro de la clase –igual que para aprender, en general-, para que los alumnos y las alumnas estén dispuestos a ayudar a la hora de aprender, es muy importante que el “clima” del aula sea favorable y que el grupo esté mínimamente

cohesionado. La cohesión del grupo es una condición necesaria, pero no suficiente, para estructurar la actividad de forma cooperativa. (Pujolàs, 2008, p. 153)

Como ya se ha mencionado, el aprendizaje cooperativo integra unos determinados valores como la solidaridad, la ayuda mutua y el respeto por las diferencias. Estos valores, sin embargo, no pueden crecer, o lo hacen con muchas dificultades, en un grupo de niños formado por tensiones y rivalidades entre ellos, con discriminación y rechazo. Por ello, es necesario preparar al grupo para trabajar siguiendo una metodología cooperativa mediante un clima favorable donde surja la ayuda mutua y la solidaridad sin ninguna necesidad de un impulso externo. Se trata de concienciar a los alumnos de que entre todos forman un grupo, en el sentido de que todos son necesarios y entre todos pueden aprender mucho más. Todos son valiosos para el grupo clase y entre todos consiguen objetivos que serían difícilmente alcanzables de forma individual.

Para la puesta en práctica del aprendizaje cooperativo en un aula existen diferentes técnicas que lo propician, dependiendo de la finalidad que se pretenda alcanzar se hace uso de unas u otras.

En la aplicación del aprendizaje cooperativo, favorece mucho las habilidades sociales que presenta cada miembro del grupo. Permiten que exista una relación adecuada interpersonal, estas habilidades están relacionadas con la resolución de problemas y conflictos. Cuantas más habilidades sociales se tiene, mas capaz se es de mantener relaciones interpersonales correctas, porque se sabe la manera de superar y resolver los problemas y los conflictos que puedan surgir en las relaciones con las demás personas. Las habilidades sociales se han de considerar estrechamente relacionadas con las habilidades cognitivas y los valores morales.

Seguir una metodología de aprendizaje cooperativo conlleva una serie de ventajas, entre ellas según Pujolàs (2008, p.303) se puede encontrar que las experiencias de aprendizaje cooperativo, favorecen el establecimiento de relaciones mucho más positivas, caracterizadas por la simpatía, la atención, la cortesía y el respeto mutuo. Estas actitudes positivas que los alumnos y las alumnas mantienen entre sí se extienden, además, a las relaciones que el alumnado mantiene con el profesorado y el conjunto de la institución escolar. La organización cooperativa de las actividades de aprendizaje, es netamente superior por lo que se refiere al nivel del rendimiento y de productividad de los participantes. También, las estrategias cooperativas favorecen el aprendizaje de



todos los alumnos, no sólo el de los que tienen más problemas para aprender, sino también el de los más capacitados para el aprendizaje. Los métodos de enseñanza cooperativos favorecen la aceptación de las diferencias y su respeto entre los alumnos corrientes y los integrados. Además aportan nuevas posibilidades al profesorado, permiten la atención personalizada de los alumnos y la entrada de nuevos profesionales dentro del aula, que trabajan conjuntamente con el profesor tutor o con el del área correspondiente.

El aprendizaje cooperativo se sustenta en dos pilares fundamentales. En primer lugar, el aprendizaje requiere la participación directa y activa de los estudiantes. Nadie puede aprender por otro. Como máximo puede ayudarlo, pero jamás suplirle. Sólo aprendemos de verdad lo que queremos aprender y siempre que participemos activamente en el proceso de aprendizaje. En segundo lugar, hay que considerar que la ayuda mutua y la cooperación, si se dan con las debidas condiciones, posibilitan el logro de cotas más altas en el aprendizaje, nos permiten aprender más y mejor. La discusión en grupo, el conflicto cognitivo que se genera cuando se enfrentan puntos de vista diferentes u opuestos, no sólo permiten aprender cosas nuevas de los demás, sino también rectificar, consolidar o reafirmar los aprendizajes ya logrados.

Para que a un grupo de personas se les considere equipo cooperativo, es necesario que estén todos los miembros unidos fuertemente, haya una relación de igualdad entre ellos, que nadie se sienta superior a los demás y que todos se sientan valorados por sus compañeros, haya interdependencia entre ellos, si lo que afecta a un miembro del equipo importa a todos los demás, tengan una relación de cooperación, de ayuda, de exigencia mutua. Ayudar debe repercutir favorablemente en uno mismo y en todo el equipo, y tengan una relación de amistad, un lazo afectivo que les lleve a celebrar juntos los éxitos conseguidos entre todo el equipo.

Fomentar todas estas condiciones ayudará a que un simple grupo de niños se convierta en equipo cooperativo.

## **El juego**

El juego es la manera natural a través de la cual se explora, experimenta y se va aprendiendo. Desde el momento del nacimiento se siente curiosidad por lo que se tiene cercano y al alcance. La adquisición de aprendizajes mediante el juego es una forma

divertida y amena lo que conlleva motivación y entusiasmo por conocer más de aquello que se desconoce y se siente curiosidad.

Estudios realizados definen el juego como “uno de los elementos fundamentales en la vida del niño/a para su desarrollo personal físico, emocional o intelectual”. Si favorecemos el juego o para la aceptación, la colaboración, la ayuda y, en definitiva, para la cooperación, estaremos contribuyendo a formar no únicamente una persona o grupo de personas sino también un ambiente solidario y justo. Dice Orlick (1990) que “jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños/ niñas. Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación, y experimentación. Sin embargo, si deformas el juego de los niños/as premiando la competición excesiva, la agresión física contra otros/as, los engaños y el juego sucio, estás deformando la vida estos/as”. (AAVV, 2014)

El juego ocupa la posición más privilegiada de las actividades que realizan los niños. Existen unos rasgos implícitos a todo juego que la mayoría de autores secundarían y que, además de definirlo, responden a determinadas cuestiones del orden de: qué capacidades desarrolla, qué aprendizajes posibilita, etc.

Según Guitard (1992, p.6), el juego es una actividad natural del niño que le proporciona placer y satisfacción, si un niño juega a disgusto o no se divierte, no se puede decir que juega; ayuda a desarrollar las facultades físicas y psíquicas, y sirve para conocer las propias aptitudes y sus límites; es fuente de relación con los demás. Posibilita las relaciones no jerarquizadas; la sociedad y sus reglas se reflejan en el juego, mediante el cual el niño conoce y asimila, lo que le permite adaptarse a la realidad que le rodea; el juego es medio de aprendizaje; es voluntario y deseado, lo que facilita que a veces el niño lo utilice como medio terapéutico, de liberación de tensiones psíquicas y retorno al equilibrio.

El educador tiene un papel muy importante a desempeñar en el juego, debe seleccionar los juegos para proponérselos a los niños y que estos aprendan a jugar sin necesidad de que alguien les dirija. Para un buen funcionamiento del juego, este debe ser voluntario y para ello es muy importante la motivación que se les da a los niños. Hay que ir acostumbrando a los niños a valorar el proceso de la actividad y no solo el resultado final. Es muy importante fomentar juegos de diferentes características en los

cuales se valoren aptitudes diversas de los niños, tanto físicas como intelectuales o sociales. Hay que tener muy presente las condiciones en las que se va a desarrollar, para ello hay que tener presente el espacio, la temperatura, el número de participantes, entre otros. Y lo principal para que los juegos se realicen de manera óptima, es tener en cuenta las características de los niños, evitando así que comporten un esfuerzo excesivo para su edad o que no se entiendan bien las reglas.

En la formación teórica impartida por el docente Javier Lorient en la facultad, se destaca como deben ser los tipos de juegos dependiendo la edad concreta a la que vayan dirigidos. En niños de 10-12 años, los juegos que se practican ya son complejos, con muchas normas y variantes, se puede introducir la diferenciación de roles y la estrategia en un mismo juego. Y en ellos se suele combinar el uso de la actividad física (juegos de fuerza) con la inteligencia. En estos juegos pueden aparecer prácticas deportivas. Se debe procurar que los grupos que se forman en el juego no sean los mismos que los que se forman de manera natural. Es el momento de la invención de juegos: *“Cuando protestaba y decía a mi padre que no tenía juguetes, él me respondía señalándome la frente: éste, este es mi juguete”*. Charles Chaplin.

El juego puede ayudar a que el niño/a se adapte a la realidad que le rodea, a la mejor integración al grupo del que forma parte, a perder el miedo a resolver sus problemas y dificultades; y también puede ayudarle a aumentar su autoestima al sentirse protagonista de actuaciones que son apoyadas, reconocidas y valoradas por el grupo que interactúa en el juego.

Los juegos cooperativos poseen una serie de características que les confiere su especialidad. Sobre las mismas, se han referido diversos autores. Así por ejemplo, M, Pallarés (1982) señala que todos los participantes, en lugar de competir, aspiran a una finalidad común, trabajando juntos. Todos ganan si se consigue la finalidad y todos pierden en caso contrario. Todos los jugadores compiten contra los elementos no humanos del juego en lugar de competir entre ella. Los jugadores combinan sus diferentes habilidades uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad común. Fomentan la inclusión, no la exclusión (eliminación). Las reglas deben permitir que se dé la ayuda mutua y la cooperación sin obligar a nadie a hacerlo. Fomentan la toma de decisiones, la negociación, la resolución/regulación de conflictos. Las reglas son a

menudo adaptables según la edad o número de jugadores/as, de manera que con el mismo juego se pueden presentar diferentes variantes.

El venezolano G.Brown subraya que las características de los juegos cooperativos son liberadoras y señala que liberan de la competencia, de la eliminación (busca la incorporación de todos. Muchos juegos tratan de eliminar a los más débiles, a los más lentos, a los más torpes, etc. Y junto con la eliminación va acompañado el rechazo y la desvalorización. El juego cooperativo busca incluir y no excluir). Liberan para crear, crear es construir y, para construir, la importancia del aporte de todos es fundamental. Las reglas son flexibles y los participantes pueden contribuir a cambiar el juego. Los juegos se pueden adaptar al grupo, a los recursos, al medio ambiente y al objetivo de la actividad. El juego cooperativo pone el énfasis en el proceso, lo importante es que los jugadores gocen participando.

Existen diferentes tipos de juegos dentro de los cooperativos. A continuación se nombran y se hace una breve descripción de cada uno de ellos.

*Juegos de presentación:* los juegos de presentación rompen con la dinámica vertical y unidireccional de las formas de presentación tradicionales, para posibilitar la creación de una comunicación horizontal, recíproca y distendida. Este tipo de juegos no sólo son utilizables cuando se inicia la vida en un grupo, sino para aplicar en otras situaciones y con distintas finalidades como por ejemplo, la afirmación, la distensión y la relajación. Personas que nunca se habían visto antes, consiguen en cuestión de pocos minutos, un clima de comunicación, distensión, diálogo y reciprocidad realmente asombroso.

*Juegos de conocimiento:* dinámicas lúdicas a través de las cuáles los miembros de un grupo obtienen datos, información y opiniones sobre sí mismos, sobre los otros miembros y sobre el propio grupo como tal.

*Juegos de afirmación:* facilitadores de un autoconcepto positivo, tanto individual como colectivamente, poniendo en juego los mecanismos en los que se basa la seguridad en sí mismo, tanto internos (autoconcepto, capacidades...), como en relación a las presiones exteriores (papel en grupo, exigencias sociales...). Se trata de potenciar a través del juego los aspectos positivos de las personas y del grupo, favoreciendo la conciencia de grupo, potenciando la aceptación e integración de todos sus miembros.

*Juegos de confianza:* ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno mismo y en el grupo.

*Juegos de comunicación:* estos juegos rompen con la unidireccionalidad comunicativa que, por lo general se establece en distintos tipos de grupos y particularmente en la escuela tradicional. Los juegos han sido seleccionados para distintos tipos de agrupamiento y distintos lenguajes comunicativos, haciendo hincapié en los de comunicación no verbal, permite analizar la expresión de las emociones, actitudes y conflictos, tanto conscientes como inconscientes.

*Juegos de cooperación:* el juego exige la cooperación de los miembros del grupo para competir con los elementos o tareas asignados. Un jugador puede aprender a mejorar sus habilidades y sus competencias para su satisfacción personal en vez de competir con los demás, estando igualmente incentivado por la seguridad psicológica que proporciona la idea de estar arropado por el grupo y que en ningún caso va a ser humillado ni quedar descalificado. Es una estrategia más en ese empeño de construir personas solidarias y cooperativas.

*Juegos de distensión:* la principal característica es la de provocar la sonrisa, la relajación, la distensión.

*Juegos cooperativos con paracaídas:* la inclusión del paracaídas como material básico de juego, se debe a dos razones fundamentales: por un lado, por el impacto que tiene en los jugadores, y por otro, por las posibilidades lúdicas que posee. Podemos utilizar el paracaídas de muy distintas formas y con diversas finalidades. Se pueden hacer con él tanto juegos de presentación, como de cooperación o de distensión. Sirve como instrumento de apoyo para hacer o ambientar otros juegos. (Xesús, 2000, p.14)

Educar a través de juegos y deportes cooperativos supone potenciar el desarrollo de factores de socialización estimulando el conocimiento mutuo de los miembros del grupo, creando interacciones intragrupales amistosas, positivas y constructivas, utilizando habilidades de comunicación verbal y no verbal, creando hábitos de escucha activa y regulando conflictos. Por otro lado, favorece el desarrollo emocional mediante la identificación, comprensión cognitiva y expresión de emociones a través de la dramatización, actividades con música-movimiento, el dibujo y la pintura, la identificación de situaciones que provocan sentimientos “buenos” o “malos” en las personas y discriminar qué situaciones son unas y otras y el desarrollo de la empatía ante situaciones emocionales de los compañeros y compañeras mejorando la autoestima. Además de esto, los juegos estimulan el desarrollo de factores intelectuales como la creatividad verbal, gráfica, constructiva y dramática, el razonamiento verbal, la

atención, la capacidad de simbolización, la memoria y observación y el pensamiento asociativo.

## **El recreo**

Según Lorenzo Luzuriaga (1995) “Los recreos se establecieron en la escuela tradicional para romper la sucesión de clases en las que el alumno permanecía pasivo, y evitar la fatiga de este con relación a ello”.

El recreo es el espacio que permite el desarrollo integral de los niños y las niñas, pues no solamente implica el movimiento y la actividad física, sino que contribuye al desarrollo del lenguaje emocional, cognitivo y social. Todas estas bondades deben ser tomadas en cuenta por el personal docente, con el fin de propiciar espacios de recreos sanos, seguros y adecuados para la población infantil. (Chaves, 2013, p. 71)

La National Association for Sport and Physical Education (2006) propone una serie de requerimientos que deben ser tomados en cuenta en los momentos de recreo en la escuela. A continuación se detallan:

- Todos los niños y niñas en las escuelas primarias debe participar en al menos un período diario de receso de 20 minutos.
- El receso no sustituye las clases de Educación Física. Estas proporcionan instrucción secuencial para mejorar el desarrollo de habilidades motoras, conceptos de movimiento y la aptitud física. El recreo permite el juego no estructurado y brinda la posibilidad de participar en la actividad física.
- El recreo no debe ser visto como una recompensa, sino como un apoyo educativo necesario para todos los niños y niñas. Por tal razón, no se les debe negar el recreo al estudiantado, para que terminen sus trabajos de clase y tampoco como una forma de castigo.
- Los espacios para el recreo deben ser adecuados y seguros.
- Los espacios exteriores se deben utilizar cada vez que el tiempo lo permita.
- Se debe contemplar el equipo adecuado, seguro y apropiado para el desarrollo de los recreos, de manera que le permita a los estudiantes y a las estudiantes participar en la actividad física placentera.

## El recreo un espacio de y para la socialización

- El personal docente debe potenciar el desarrollo de habilidades sociales durante el recreo, por ejemplo: cooperación y resolución de conflictos.
- Las reglas de seguridad deben ser tomadas en cuentas en el momento del recreo.
- El recreo debe estar correctamente supervisado por adultos calificados.
- El acoso o comportamiento agresivo no deben ser tolerados en este momento de esparcimiento.
- Los adultos deben intervenir cuando la seguridad física o emocional de un infante esté en riesgo.
- El receso no debe estar programado inmediatamente antes o después de la clase de Educación Física.
- El receso no debe interferir con las clases de Educación Física, que están teniendo lugar en un espacio o entorno en común. (Chaves, 2013, p.73)

## METODOLOGÍA

La intervención de los recreos cooperativos basados en el ApS se realiza en el C.E.I.P. “El Parque” (Huesca).

El C.E.I.P. “El Parque” está situado en un antiguo y singular edificio en la Calle Valentín Carderera una pequeña y céntrica vía de Huesca entre las más importantes de Coso Alto y calle del Parque. El centro es de planta baja y se encuentra integrado en el edificio de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

Asisten al centro en torno a los 400 alumnos de Infantil y Primaria. Las características socio-económicas de las familias del alumnado han cambiado. Era este un centro tradicionalmente nutrido en buena parte por familias de funcionarios, comerciantes y empleados que tenían su residencia o, aun en mayor medida, su puesto de trabajo en las proximidades del colegio. Sin embargo, los cambios sociológicos, los desplazamientos internos de la población y el creciente impacto de la inmigración han determinado modificaciones en la composición del alumnado y sus familias. Aun manteniendo un importante núcleo con las características sociológicas tradicionales, se ha producido un aumento del alumnado inmigrante, residente en su mayoría en zonas del casco antiguo y con unas condiciones económicas, en general, más humildes.

A continuación de manera muy concreta se muestra los pasos que se siguen en la realización de la intervención. Más adelante se explica cada uno de ellos haciendo referencia a las diversas formas de participación.

<i>Pasos a seguir:</i>
1. Formación ludoteca municipal Huesca.
2. Reunión inicial e informativa en el C.E.I.P. “El Parque” de los alumnos de prácticas participantes junto a la jefa de estudios y coordinadora del proyecto.
3. Formación teórica de la Facultad.
4. Realización de las sesiones y rellenado de las hojas de registro.
5. Reunión de evaluación en el C.E.I.P. “El Parque” por los alumnos de prácticas participantes junto a la jefa de estudios y coordinadora del proyecto.
6. Cuestionarios de evaluación a los niños y a las niñas.
7. Recopilación de los datos de manera cuantificable de las hojas de registro y cuestionarios.
8. Análisis de los datos y elaboración de gráficas.
9. Obtención de resultados que se recogen en los apartados posteriores.

En el mes de abril al comenzar las prácticas escolares de mención en el C.E.I.P. “El Parque” se comienza la intervención de ApS. Desde la universidad se organiza unas sesiones de formación sobre este proyecto antes de comenzar el desarrollo en los recreos. Se recibe una tarde de formación práctica dirigida por personal de la ludoteca municipal de Huesca. Esta sesión se comienza con una presentación y explicación de la figura del monitor, el perfil y las funciones a desempeñar. Y seguidamente se pasa a la explicación y realización de diferentes juegos para poder aplicarlos en los colegios.



Debido al número reducido de participantes en esta sesión algunos de los juegos no se pueden experimentar y simplemente se explica y se comenta su realización.

La duración de las prácticas escolares es de cinco semanas y a finales de la primera semana se hace una reunión todos los alumnos de prácticas dispuestos a participar en la realización de los recreos cooperativos junto a la jefa de estudios y la que iba a ser la coordinadora de los recreos. La jefa de estudios hace una breve introducción sobre el origen de este proyecto en el colegio. El C.E.I.P. “El Parque” lo ha implantado este curso escolar y esta es la segunda vez que se realizan. El equipo de orientadores junto a la universidad deciden introducir este proyecto debido al surgimiento de muchos conflictos en los recreos para así ayudar a los niños a saber organizarse, crear hábito de juego y conocer variedad de juegos para poder elegir. La coordinadora de los recreos cooperativos es la maestra de educación física puesto que conoce a todo el alumnado de primaria, es la figura de referencia en el desarrollo de los recreos. Se decide que la realización de los recreos es los martes y los viernes ya que esta docente se encuentra de vigilante de recreo y así permanece de referencia por si surge algún problema. Se comenta que se realizan los recreos con el alumnado de tercer ciclo de primaria, los niños y las niñas de las clases de quinto y sexto. Esta decisión se toma al no haberse organizado recreos cooperativos, destinados al alumnado de quinto de primaria, en el anterior periodo de prácticas y para así no dejar descolgado a ningún grupo. Debido al espacio y al número de alumnos de prácticas para su realización se plantean teniendo lugar dos días a la semana. Los martes con el alumnado de sexto y los viernes con el de quinto. En cada curso hay dos clases y los tutores de cada una de ellas se encargan de dividir a los alumnos en dos grupos de manera que sean heterogéneos, quedando así cuatro grupos en quinto de primaria y cuatro en sexto. A cada grupo se le asigna un color de peto siendo cuatro: naranja, amarillo, blanco y azul.

Además en esta reunión, se dice las zonas a delimitar en el patio de recreo para dedicarlo a la realización de juegos siendo dos zonas separadas situadas en los extremos. Una de ellas la zona de canastas del campo de baloncesto y la otra la zona de la fuente. Esta delimitación se puede observar en el anexo 1. Se asignan los grupos a los distintos encargados alumnos de prácticas de la realización de los recreos, decidiendo que cada uno permanece con un grupo quedando dos en uno mismo. Así pues, uno en el naranja, otro en el amarillo, otro en el blanco y dos en el azul. También, se habla un poco de la organización, de los grupos que se iba a estar en cada zona y se decide

mezclar a las dos aula de manera que quede mitad de alumnado de quinto a y mitad de quinto b en cada zona (siendo lo mismo para sexto), para así poder realizar algún juego de manera común sin que sean todos de la misma clase. Los alumnos de prácticas para impartir los recreos cooperativos, se acuerda hacer los mismos juegos con todos los grupos en cada sesión y para ello se decide juntarse todos los lunes a medio día para preparar las sesiones de la semana y revisar lo de las sesiones anteriores. Así pues se deciden los juegos más adecuados y los materiales necesarios para la realización de la sesión, comentando también algunos aspectos a destacar de las sesiones anteriores.

En la tercera semana de prácticas, el lunes y el martes por la tarde en la universidad, se imparte la formación teórica sobre los recreos cooperativos. Para ello se comienza con una pequeña dinámica en la que se necesita la ayuda de los demás para conseguirlo. A grandes rasgos, se explica el aprendizaje cooperativo, el juego y los recreos con el apoyo visual de un power point.

Para la evaluación de los recreos cooperativos se decide utilizar dos procedimientos distintos, la observación y la encuestación, como instrumentos se elabora una hoja de registro y un cuestionario de evaluación.

Según Hurtado (2000), la observación es la primera forma de contacto o de relación con los objetos que van a ser estudiados. Constituye un proceso de atención, recopilación y registro de información, para el cual el investigador se apoya en sus sentidos (vista, oído, olfato, tacto, sentidos kinestésicos, y cenestésicos), para estar al pendiente de los sucesos y analizar los eventos ocurrientes en una visión global, en todo un contexto natural. De este modo la observación no se limita al uso de la vista.

La observación es la manera natural que permite a las personas descubrir y analizar, es un elemento muy importante en las investigaciones. El investigador observa los acontecimientos tal y como suceden, pudiendo centrarse en lo que le interesa y considera más relevante en la investigación. Se suele emplear para recoger datos del comportamiento o conductas del sujeto o sujetos a estudiar. En toda observación intervienen elementos muy precisos como son: el observador, el instrumento de registro, y los sujetos o situación a observar.

La observación puede subdividirse en dos tipos: la observación participante y la no participante. En el caso de este TFG se utilizan los dos. La observación participante es

aquella en la que el investigador juega un papel determinado dentro de la comunidad en la cual se realiza la investigación. Conlleva un contacto personal e intenso entre el sujeto que estudia y el sujeto estudiado. El investigador observa y participa en la vida de los sujetos estudiados. Por otro lado, la observación no participante es en la que el investigador hace uso de la observación directa sin tener ninguna función dentro del grupo al que se observa. También podría ser de manera indirecta cuando el investigador corrobora los datos que ha tomado de otros ya sea mediante testimonios orales o escritos de las personas que han tenido contacto directo con la situación observada.

En la realización de los recreos cooperativos, además de seguir una observación participante y no participante (por parte del resto de compañeros que participan en su desarrollo), se organiza de manera estructurada. La hoja de registro marca los aspectos a observar para cerrar al investigador y obtener información adecuada del fenómeno de interés.

Así pues en cada sesión mediante la observación se anota aspectos a resaltar y posteriormente al finalizar cada día se rellena la hoja de registro preparada para la evaluación a nivel general de la sesión, haciendo referencia al alumnado y a los juegos. De esta manera, cada compañero de prácticas debe rellenar una hoja de registro para evaluar la sesión realizada. Estas hojas se dirigen a la evaluación de las sesiones de los martes para el alumnado de sexto de primaria y a las de los viernes para los de quinto de primaria. Cada monitor hace la evaluación de su grupo, quedando rellenas cuatro hojas de registro por sesión realizada, siendo treinta y dos al finalizar las sesiones de recreos cooperativos. Para ello cada lunes se les entrega dos hojas de registro para ser rellenas tras finalizar cada sesión y se devuelven completas al lunes siguiente en la próxima reunión. Esta hoja de registro está elaborada siguiendo una escala tipo likert. La escala tipo Likert es una escala psicométrica comúnmente utilizada en cuestionarios, y es la escala de uso más amplio en encuestas para la investigación. Cuando se responde a un elemento de un cuestionario elaborado con la técnica de Likert, se hace especificando el nivel de acuerdo o desacuerdo con una declaración (elemento, ítem o reactivo). La escala se llama así por Rensis Likert, que publicó en 1932 un informe describiendo su uso (también denominada Método de Evaluaciones Sumarias).

La hoja de registro consta de tres apartados diferenciados, la plantilla utilizada se puede observar en el anexo 2. El primero de ellos corresponde a una pequeña valoración

de la actitud que muestran los niños durante la sesión, evaluando la participación, las conductas inapropiadas como son pegar o molestar y la ayuda que proporcionan a los demás. El segundo aspecto que se evalúa es el éxito que producen en el alumnado los diferentes juegos realizados. Y el tercer aspecto destacado es el planteamiento de tres cuestiones abiertas. En ellas se pregunta sobre los inconvenientes de la sesión y las dificultades encontradas, los beneficios de la sesión y aspectos positivos y alguna posible modificación en la actividad para su mejora.

Los dos primeros apartados se contestan siguiendo la escala likert, se evalúa de manera gradual las respuestas y el tercer apartado es abierto para que se anote cualquier observación que se vea a lo largo de la sesión.

Algunos de los juegos se organizan para aplicarlos de manera individual con cada grupo y otros de manera conjunta entre los dos grupos que se encuentran en cada zona. Cada semana se prepara la misma sesión para los niños de quinto y los de sexto quedando así cuatro sesiones de juegos diferentes. Se realizan diversidad de juegos en los que se necesita la comunicación, se desarrolle la confianza, la cooperación para obtener éxito, etc. Entre los juegos que se realizan se encuentra: me pica, pum, sobre sobre, carreras cooperativas, revolvemos el frutero, el tren de la alegría, el inquilino, araña cooperativa, mancha, paracaídas (con pelotas, cambio según características, el iglú) y pasar el aro. Estos se encuentran explicados en el anexo 3.

Para la realización de cada sesión se sale cinco minutos antes del aula para juntarse todos en el cuarto de material y coger los petos de colores, el material necesario y los conos para delimitar el espacio. Se colocan los conos en las dos zonas del patio y se reparte el material para que cuando salgan los niños ya esté todo preparado.

En la última semana de prácticas se muestra a la jefa de estudios y a la coordinadora un cuestionario de evaluación para pedirles permiso y pasárselos a los niños participantes de los recreos cooperativos, siendo el alumnado de quinto y el de sexto de primaria. Se pretende que lo rellenen tras finalizar todas las sesiones previstas. Este cuestionario se encuentra en el anexo 4. Se basa en un programa de Garaigordobil titulado los juegos cooperativos y creativos para grupos de ocho a diez años. Este programa persigue la misma finalidad que los recreos cooperativos y aunque se plantea para niños de segundo ciclo de primaria y no de tercer ciclo con los que se realizan los

recreos, algunos de los ítems sirven para el análisis, puesto que se centra en las habilidades sociales.

El cuestionario es un procedimiento considerado clásico en las ciencias sociales para la obtención y registro de datos. Su versatilidad permite utilizarlo como instrumento de investigación y como instrumento de evaluación de personas, procesos y programas de formación. Es una técnica de evaluación que puede abarcar aspectos cuantitativos y cualitativos. Su característica singular radica en que para registrar la información solicitada a los mismos sujetos, ésta tiene lugar de una forma menos profunda e impersonal, que el "cara a cara" de la entrevista. Al mismo tiempo, permite consultar a una población amplia de una manera rápida y económica. La finalidad del cuestionario es obtener, de manera sistemática y ordenada, información acerca de la población con la que se trabaja, sobre las variables objeto de la investigación o evaluación. Para obtener la información deseada es necesario recurrir a varios tipos de preguntas. Según el modo de formularse, las preguntas pueden ser cerradas y abiertas. Las preguntas cerradas conllevan a resultados de manera cuantitativa, mientras que las preguntas abiertas proporcionan respuestas cualitativas. El análisis de los resultados de las cuestiones cerradas es mucho más rápido que el de las respuestas abiertas, pero las cuestiones o preguntas planteadas tienen que estar muy bien formuladas para evitar la pérdida de cualquier tipo de información. Las preguntas abiertas pueden proporcionar información adicional a lo que se plantea.

En este TFG, el cuestionario de evaluación para el alumnado plantea cuestiones de los dos tipos, abiertas y cerradas. Las preguntas cerradas siguen al igual que la hoja de registro la escala de tipo likert. Con esta contestación de manera gradual, se pretende que cada persona se ajuste más a la respuesta que crea conveniente. Las cuestiones abiertas pretenden que el alumnado se puede expresar más abiertamente respecto a los juegos y su propia experiencia.

A los alumnos se les plantea trece ítems a responder con menos, igual o más que antes de la realización de los recreos. En estos ítems se hace referencia a la participación, comunicación, socialización, expresión, respeto, ayuda, compartir, confianza, cooperación y autoestima. Todos estos aspectos se recogen en los objetivos planteados de este TFG y permite a través de la encuestación a los niños que sean ellos mismos los que valoren si han conseguido alguno y por tanto les ha supuesto una

mejora. Debido a las escasas sesiones es difícil llevar un seguimiento de todos los niños y darse cuenta de si le ha servido o no solo mediante la observación. Esto es más factible en ocasiones en las que algún niño destaca y se ve a grandes rasgos que ha mejorado, pero cuando los cambios son muy pequeños es bastante fácil que se escape información. Para ello la evaluación a través de las encuestas es muy viable para la recogida de datos. Además, destacar que las encuestas son anónimas, solo tienen que indicar el género si son chicos o chicas, de esta manera se permite que se expresen con más libertad sin tener en cuenta que se vaya a saber quiénes son y esto les cohiba en sus respuestas.

Las respuestas se plantean con opciones de manera gradual para que así sea más sencilla su contestación. Además de estas respuestas cerradas, se les plantea tres cuestiones abiertas en las que se pregunta sobre lo que más les ha gustado de la experiencia de los recreos cooperativos, que expliquen lo que les han aportado y que hagan referencia a los juegos que más y menos les han gustado explicando el porqué, dándoles la oportunidad de explicarse con total libertad.

Tras la aprobación por la jefa de estudios y coordinadora, se hacen las fotocopias y se les entregan a la coordinadora debido a la disposición que muestra puesto que al ser la docente de educación física permanece con todos los grupos y así se rellenan en clase en un momento al empezar. De esta manera los cuestionarios son los máximos y no se tiene que pedir a los tutores que empleen tiempo de su clase. Una vez rellenos, se entregan todos de vuelta para poder así realizar el análisis previsto.

El último día de las prácticas se hace una reunión como el primer día, la jefa de estudios, la coordinadora y los alumnos de prácticas para evaluar el desarrollo, el funcionamiento que se había visto y lo que se había logrado conseguir, comentando así los aspectos que se podrían mejorar para próximas realizaciones de los recreos cooperativos.

Una vez terminadas las sesiones con los niños y habiendo recogido toda la información a lo largo de las diferentes semanas con las hojas de registro y los cuestionarios de evaluación finales para los alumnos, se procede a la extracción de esos datos. Todas las respuestas obtenidas, tanto las de las hojas de registro como las de los cuestionarios se archivan con ayuda del programa excel en una tabla, siendo setenta y

siete cuestionario rellenos por el alumnado. Para un mayor manejo de los datos, se enumeran las hojas de registro y a la valoración de ninguno-pocos-casi todos-todos, se le asigna una numeración del 1 al 4, siendo siempre el uno lo más mínimo. De esta manera los datos son cuantitativos y así se puede sacar los resultados con mayor facilidad. Con la información obtenida de cuestiones planteadas de manera abierta, se agrupan todas esas respuestas y se extrae una información común, la más destacada entre todas ellas.

Al igual que con las hojas de registro, con los datos y la información obtenida de los cuestionarios se realiza el mismo proceso. Lo primero de todo se agrupan las encuestas por clases y a estas se les asigna un número de encuesta para que así resulte más sencilla la agrupación de los datos. A los criterios de evaluación se les asigna una numeración gradual de 0 (menos que antes), 1 (igual que antes) o 2 (más que antes) para que los resultados sean cuantificables. Con la información de las encuestas planteadas se realiza lo mismo, se agrupan las respuestas comunes y se refleja lo que más destaca entre ellas.

Una vez almacenados todos los datos de manera cuantificable, se elabora una serie de gráficas para ver visualmente los resultados finales. Cada gráfica hace referencia a unos aspectos u otros, por ejemplo a la comparación de ítems con todos los participantes, a la comparación por cursos, por grupos. Estas dependen de lo que se quiere comparar y sacar así los resultados. Todos ellos están obtenidos en porcentaje para que así la media se vea respecto al total. Todos los resultados se explican en el apartado siguiente.

## **RESULTADOS**

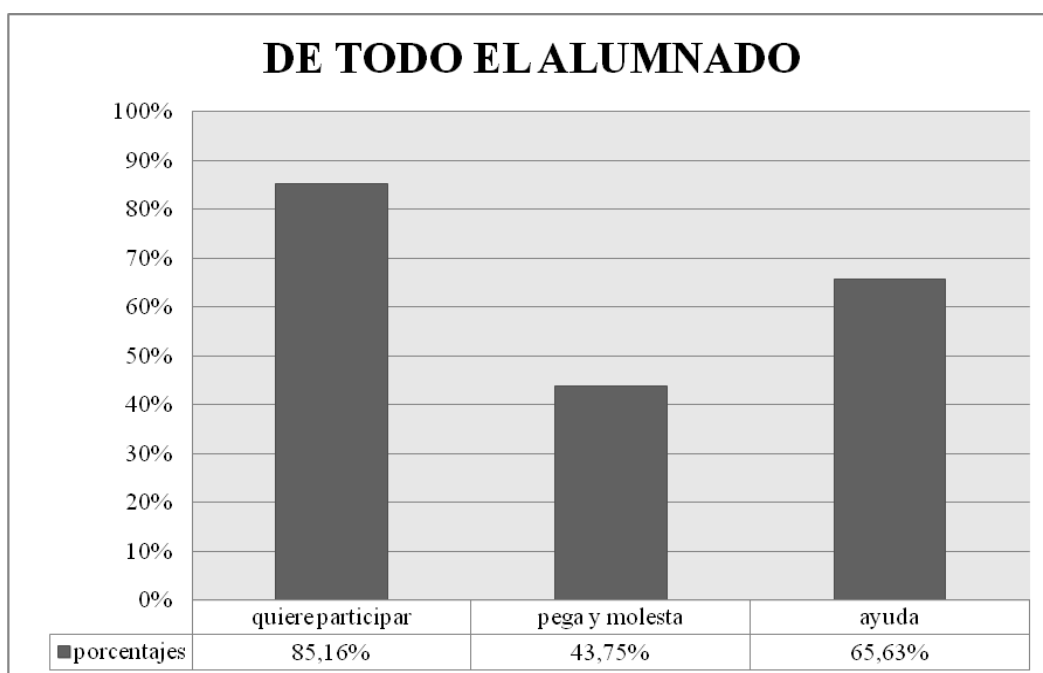
Como ya se menciona en el apartado anterior, se utilizan diferentes instrumentos para evaluar el impacto que provocan los recreos cooperativos en el alumnado.

A continuación se va explicando y analizando cada uno de ellos.

Para tener un seguimiento de los diferentes grupos participantes a lo largo de las sesiones realizadas, cada monitor rellena una hoja de registro sobre su grupo al finalizar cada sesión. Esta hoja de registro se elabora siguiendo una escala tipo likert. Para ello, se utiliza una plantilla en la que destacan tres aspectos explicados anteriormente.

El primero de ellos corresponde a una pequeña valoración de la actitud que muestran los niños durante la sesión, evaluando la participación, las conductas inapropiadas como son pegar o molestar y la ayuda que proporcionan a los demás. La información obtenida en estos ítems se recoge en el gráfico 1. Tras la recogida de datos de todas las sesiones, se saca que de todos los niños participantes, el 85% participa sin ninguna oposición ni estar reacios a los juegos planteados. El 44% pega o molesta en alguna ocasión a los demás. Y El 66% ayuda en algún momento a otro compañero.

Gráfico 1



Analizando estos mismos datos de manera más específica por cursos, siendo quinto y sexto de primaria, se puede observar a través de las siguientes gráficas que no ha habido mucha diferencia entre ellos. En el gráfico 2, se muestra los porcentajes de sexto de primaria resaltando que el 81% quiere participar, el 44% pega y molesta y el 60% ayuda. Por otro lado, el gráfico 3 hace referencia al alumnado de quinto de primaria, en el que se ve como el 89% quiere participar, el 44% pega y molesta y el 70% ayuda. Destacar aunque sea con poca diferencia, que el alumnado de quinto de primaria se muestra más participativo y proporciona más ayuda a los demás. Una hipótesis que se puede plantear a través de estos datos es que si se empieza con edades más tempranas se pueden obtener mejores resultados puesto que tienen menos prejuicios hacia los demás y les cuesta menos relacionarse con personas que no tienen tanta confianza.



Gráfico 2

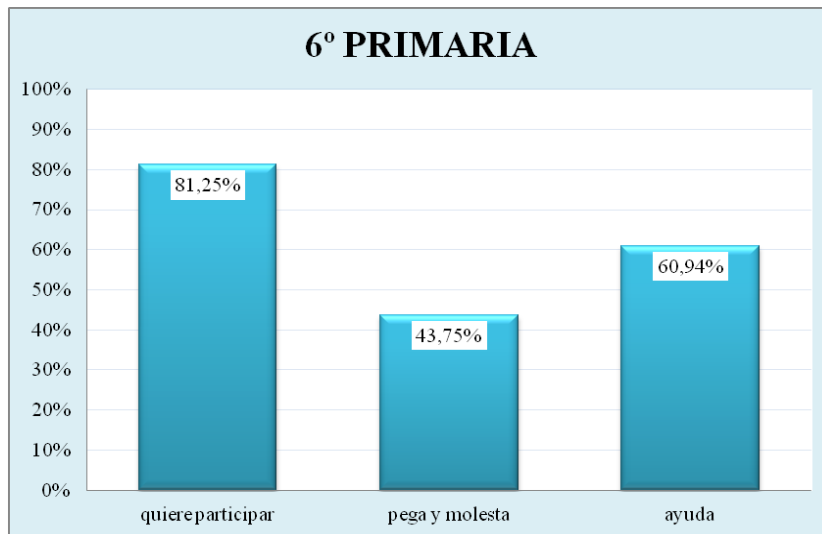
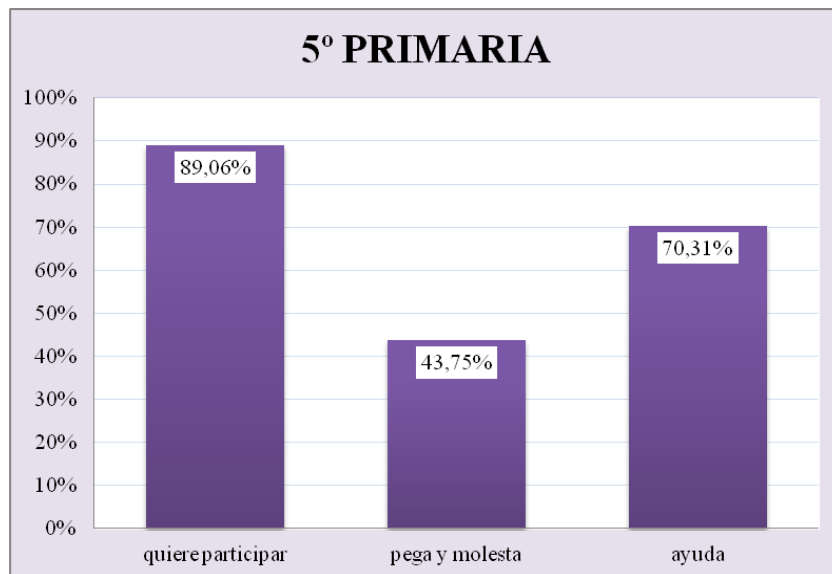


Gráfico 3



La realización de los recreos cooperativos además de organizar al alumando por cursos, estos han sido subdivididos por grupos, quedando así cuatro grupos uno de cada color de peto. Tras el análisis de los datos por cada grupo, se pueden observar diferencias entre los grupos dentro del mismo curso y también entre colores de diferentes cursos, a pesar de que estos han estado con el mismo monitor.

Así pues destacar que del alumando de sexto de primaria, correspondiente a los gráficos 4, 5, 6 y 7. el grupo blanco (gráfico 6) es el que más participativo se muestra y el naranja (gráfico 5) el que menos pega y molesta y el que has ayuda.

Gráfico 4

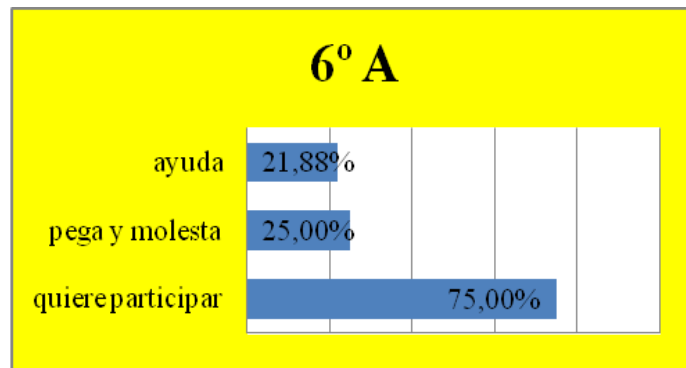


Gráfico 5

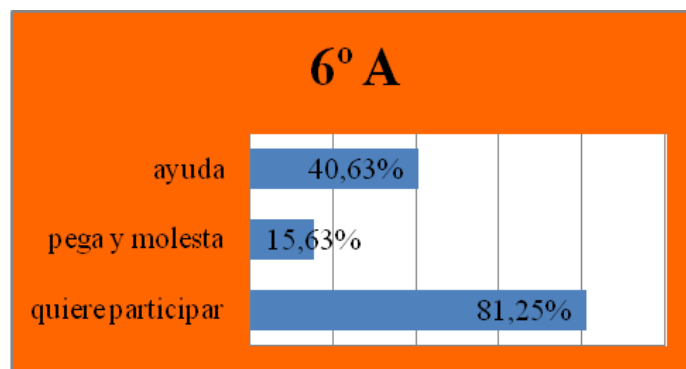


Gráfico 6

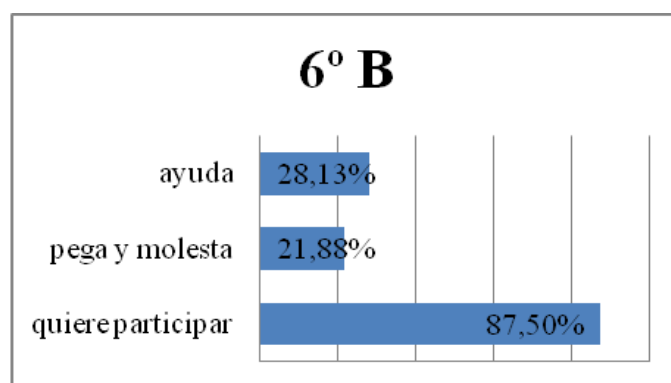
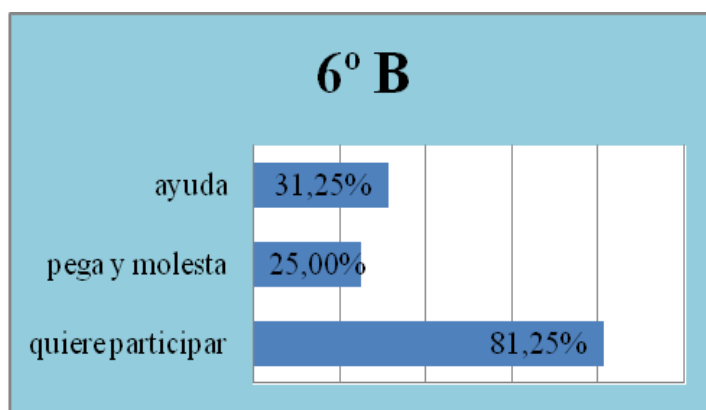


Gráfico 7



Del alumnado de quinto de primaria haciendo referencia a los gráficos 8, 9, 10 y 11 destacar que los grupos blanco (gráfico 10) y azul (gráfico 11) son los más participativos, el amarillo (gráfico 8) el que menos pega o molesta, y el azul (gráfico 11) el que más ayuda.

Gráfico 8

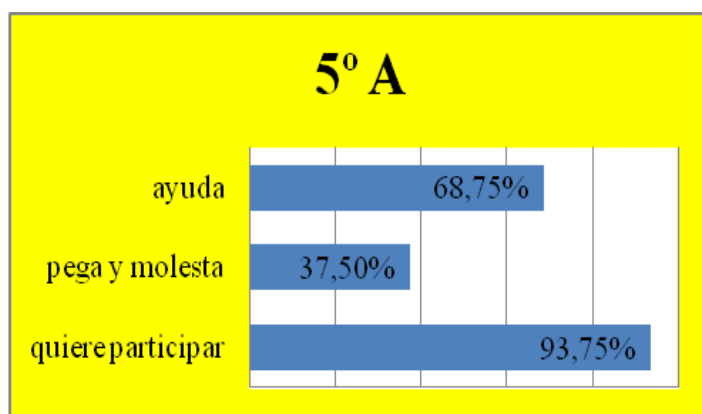


Gráfico 9

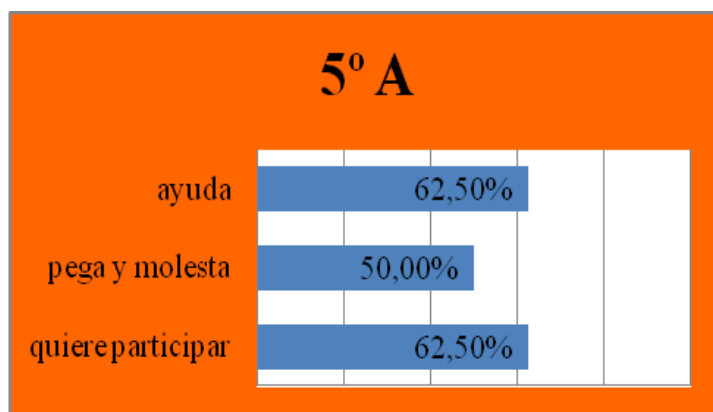


Gráfico 10

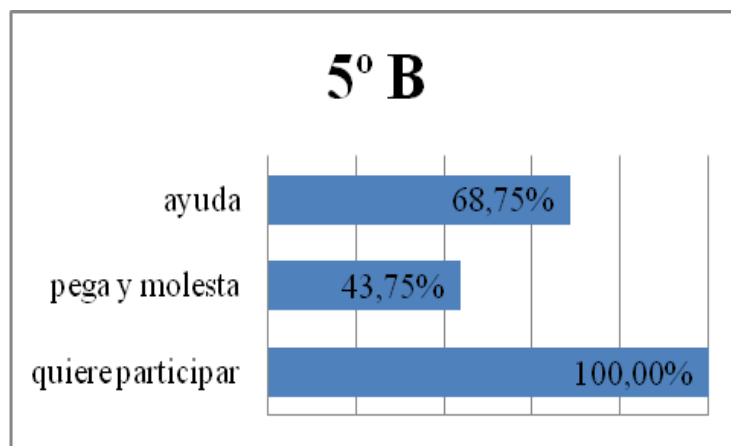
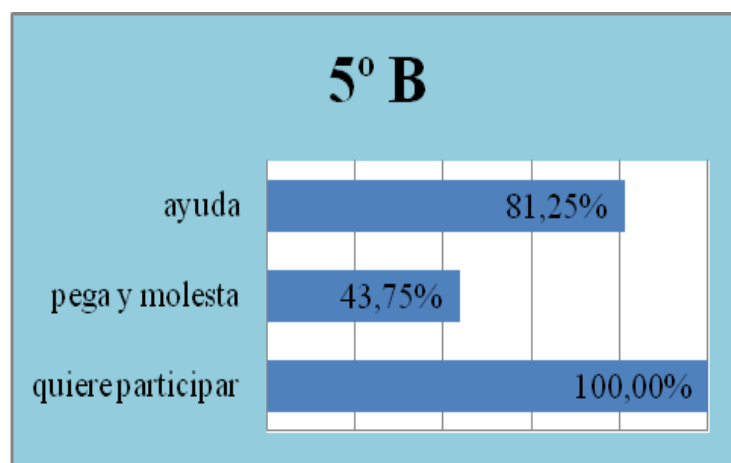


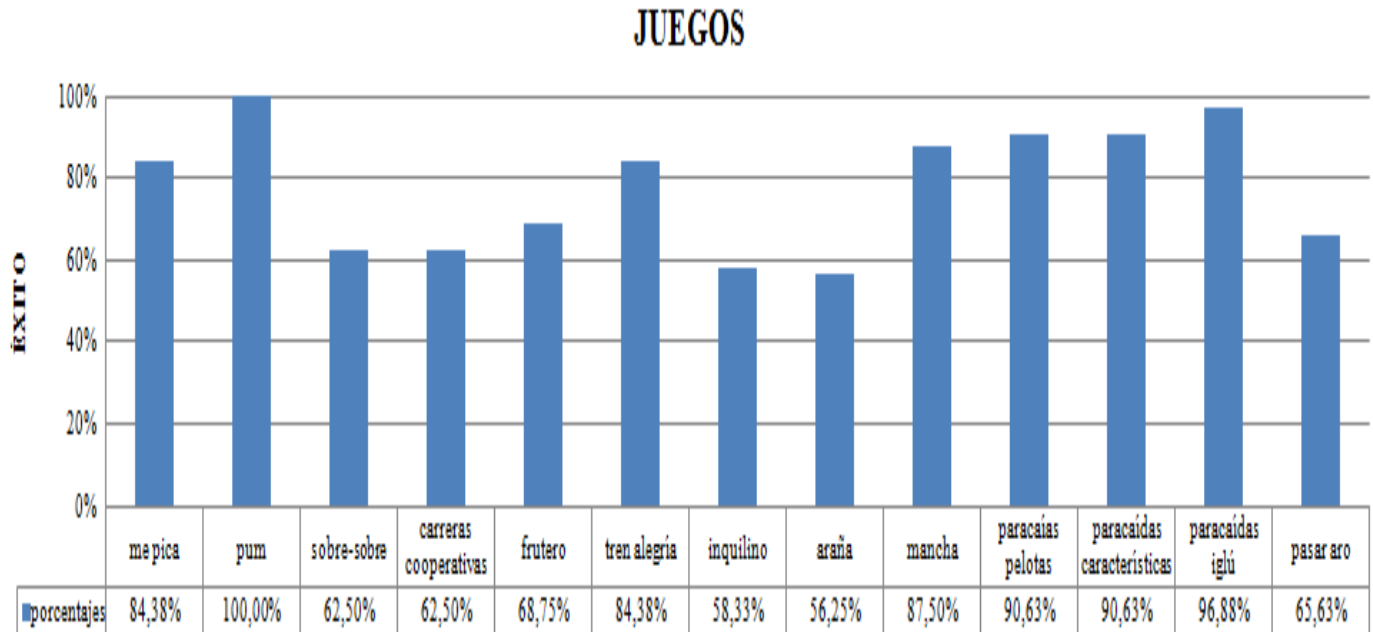
Gráfico 11



Además si se comparan los resultados por colores entre cursos, se observa que hay mucha diferencia entre grupos, destacando en algunas ocasiones el alumnado de sexto de primaria y en otras el de quinto.

El segundo aspecto que se evalúa en esta hoja de registro es el éxito que producen en el alumnado los diferentes juegos realizados, se observan en el gráfico 12. Destacando así que el juego de pum y los del paracaídas son los que más éxito han tenido. El primero quizás por ser totalmente desconocido para ellos y el paracaídas por poder jugar con este material que en pocas ocasiones pueden utilizar. También destacar que ninguno de los juegos realizados tiene un porcentaje por debajo del 50%, lo que supone que se han elegido correctamente.

Gráfico 12



El tercer aspecto destacado es el planteamiento de tres cuestiones abiertas. En ellas se pregunta sobre los inconvenientes de la sesión y las dificultades encontradas, los beneficios de la sesión y aspectos positivos y alguna posible modificación en la actividad para su mejora.

Tras la agrupación de cada una de las respuestas plasmadas, se puede comprobar por cursos lo que se ha destacado.

Por un lado, en el *alumnado de sexto de primaria* se refleja que hay algún niño que muestra desagrado ante los juegos y los demás compañeros le ríen las gracias interrumpiendo también así la actividad. Se muestran muy reacios a jugar y mezclarse los chicos con las chicas y viceversa, generalmente son los chicos los que no quieren participar con sus compañeras. En momentos de hacer parejas surgen pequeños conflictos entre los chicos, por lo que para posteriores ocasiones se recurre a la utilización de técnicas como por ejemplo que se agrupen mediante la asignación de un número, tal como están situados decirles uno, dos, uno, dos...y así sucesivamente. En alguna ocasión surgen conflictos en los que un participante se siente discriminado por algún comentario por parte de sus compañeros hacia él.

En general les falta motivación y ganas de jugar para pasárselo bien, no entienden jugar sin competir, sin que alguno gane mientras se va eliminando a sus compañeros.

Les cuesta entender algunas explicaciones de los juegos porque están acostumbrados a llamarlos por el mismo nombre y a jugar de otra manera, lo que conlleva al incumplimiento de normas. Se tiene que ir introduciendo normas de funcionamiento para conseguir que el grupo este motivado, así como también normas para que se funcione mejor, por ejemplo: “Cuando alguien tenga la mano levantada todos se deben acercar y escuchar lo que quiere decir guardando silencio”.

Dependiendo del grupo se juega mejor en pequeño grupo o junto al otro grupo.

Al finalizar las sesiones, se consigue que sean los propios chicos los que hayan intentando integrar a algún compañero dentro del grupo aunque otros lo apartasen.

Cabe destacar que las chicas se han mostrado más participativas que los chicos.

Por otro lado, en el *alumnado de quinto de primaria* se observa que al igual que al alumnado de sexto les cuesta mucho agruparse entre ellos para que formen parejas, tríos... para ello se les pone límites como por ejemplo: “tenéis que estar agrupados por parejas antes de cinco segundos, sino no podemos jugar”, esto les funciona. También les cuesta mucho mezclarse chicos con chicas y viceversa, entre ellos se creen unos superiores a otros. Se ve pues, que no son capaces de decidir quién va a ser “el encargado” de la actividad, todos quieren serlo y para eso lo único que funciona es hacerlo a suertes.

En ocasiones no escuchan las explicaciones, en cuanto ven el material que se va a utilizar por ejemplo una pelota, un aro, entre otros, quieren jugar inmediatamente. Para ello se aplica la norma mencionada anteriormente en el alumnado de sexto que es escuchar a la persona que tiene la mano levantada. Muestran desagrado ante juegos que ya conocen y se les cambian las normas. Al final se ha conseguido que ellos mismos sean los que se preocupen de que jueguen todos.

Además del análisis mediante la hoja de registro, también se utiliza los cuestionarios de evaluación del alumnado. Esta plantilla también presenta dos partes, una primera que corresponde a unos ítems y una segunda que hace referencia al planteamiento de dos cuestiones abiertas hacia los participantes.

En la primera parte, referida a los ítems planteados con opción a contestar de manera gradual (menos, igual o más que antes), tras la recogida de todos los datos proporcionados por el alumnado, aunque no con porcentajes muy elevados se puede comprobar que a algunos alumnos les ha servido los recreos cooperativos para mejorar. En el gráfico 13 se observan los siguientes resultados.

Al 45% del alumnado les ha proporcionado tener más confianza en sus compañeros y también aprender a cooperar, así como dar y recibir ayuda a los demás para la realización de las actividades.

Al 44% les ha servido para tener una mejor opinión de sus compañeros considerándolos más buenos y valiosos.

El 42% ha conseguido atreverse a decir sus opiniones aunque no sean compartidas por los demás. Y al 40% les ha permitido estar más atentos ante situaciones en las que compañeros necesiten ayuda y poder prestársela.

De cada uno de los ítems planteados se puede ver el porcentaje logrado.

Como se menciona no son porcentajes muy elevados pero cualquier porcentaje conseguido por mínimo que sea, ha servido para alguna persona concreta y le ha ayudado su participación en los recreos.

Gráfico 13



De manera más concreta con estos ítems, se observa que:

En el gráfico 14, el alumnado de quinto A ha mejorado respecto a hablar más con sus compañeros de grupo, respetar más las opiniones de los demás, ayudar a los compañeros que lo necesitan, compartir sus cosas, tener más confianza en sus compañeros, cooperar, prestar atención a los sentimientos de los demás, verse mejor a sí mismo y a tener mejor opinión de sus compañeros.

En el gráfico 15, el alumnado de quinto B ha mejorado en la participación de las actividades de grupo, en la realización de nuevos amigos dentro del grupo y le ha servido para expresar más sus sentimientos.

En el gráfico 16, el alumnado de sexto A no destaca en ninguno de los ítems respecto a los otros grupos pero aún así les ha servido en menor porcentaje cada uno de ellos.

En el gráfico 17, el alumnado de sexto B ha conseguido atreverse a decir sus opiniones aunque no sean compartidas por los demás,

Definitivamente, al alumnado de quinto A es al que más les ha servido la realización de los recreos cooperativos, destacando y sobresaliendo del resto en muchos ítems.

Gráfico 14

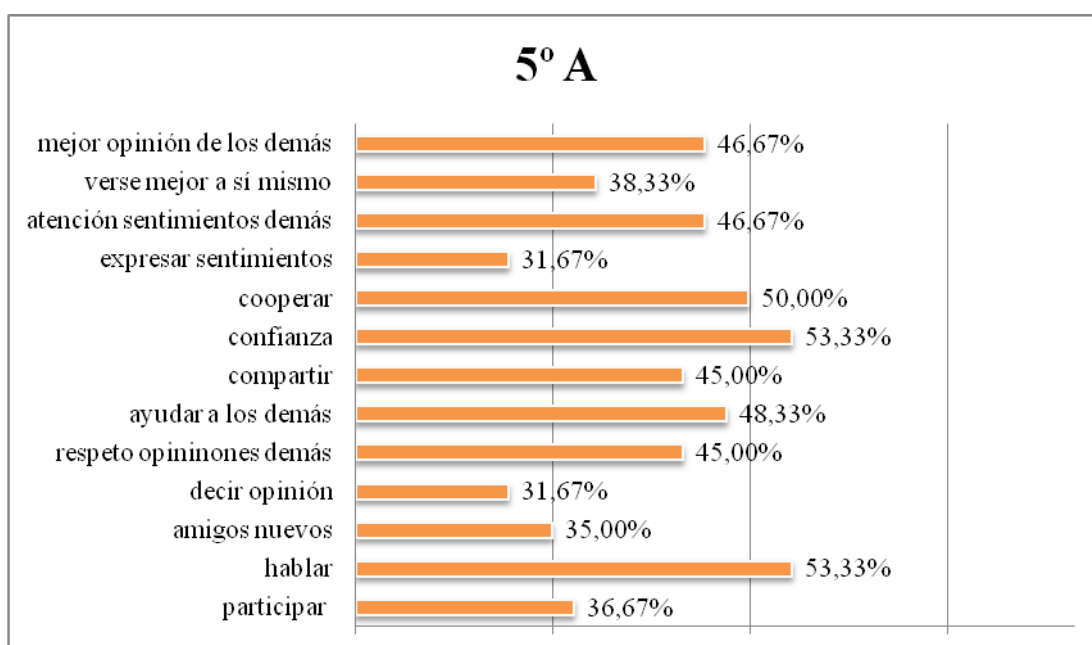




Gráfico 15

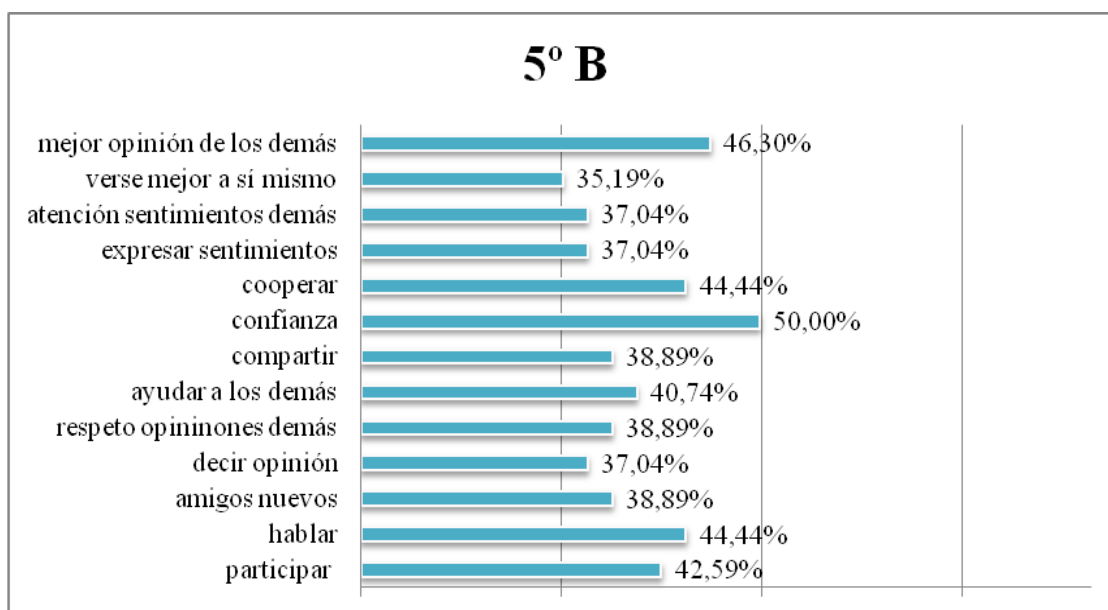


Gráfico 16

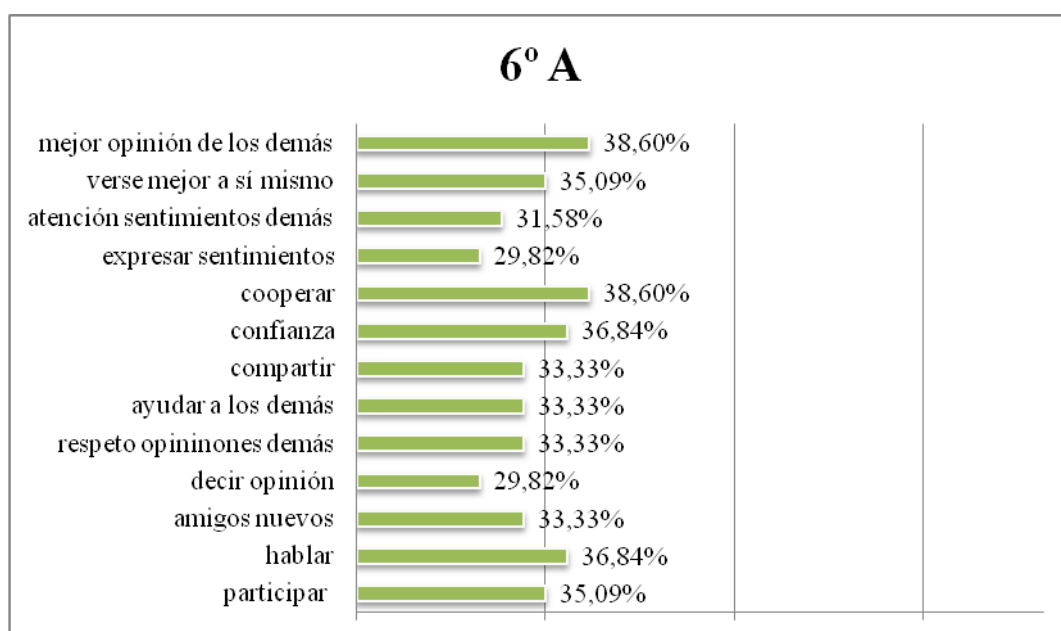
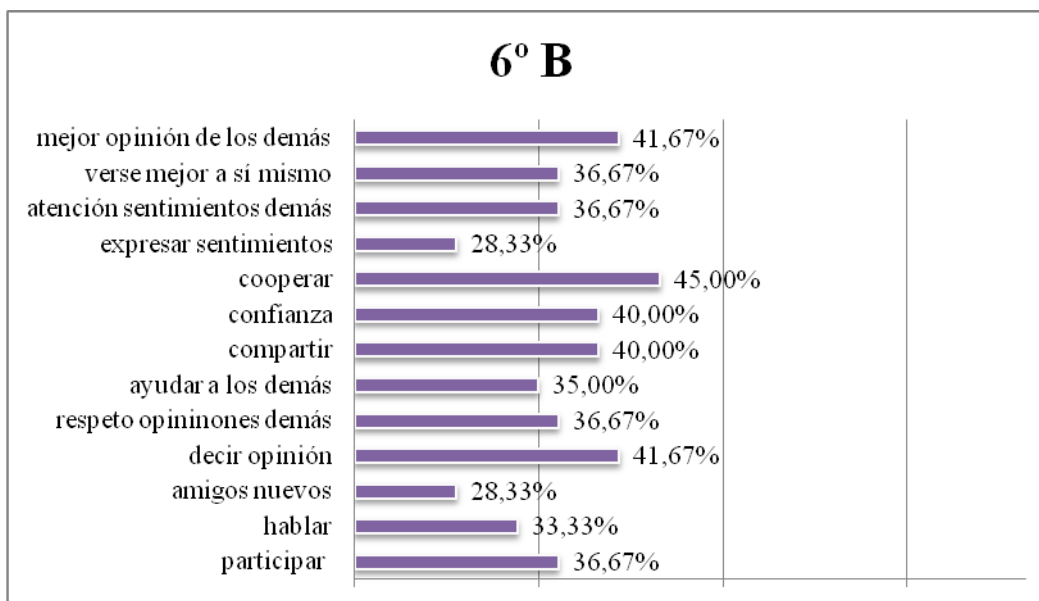


Gráfico 17



La segunda parte de los cuestionarios de evaluación hace referencia al planteamiento de cuestiones que son: ¿Qué es lo que más te ha gustado de la experiencia de los recreos cooperativos? ¿Qué te ha aportado? Indica los juegos que más te han gustado y también los que menos explicando el por qué. Se refleja las siguientes contestaciones a las cuestiones:

Entre el alumnado de *quinto A*, destaca que les ha gustado estar más con sus amigas, les ha aportado cosas nuevas, tener confianza en los demás, aprender a respetar, cooperar y llevarse bien con los compañeros, poder jugar todos juntos a la hora del recreo y conocer mejor a sus compañeros. Entre los juegos que destacan son el paracaídas, el tren de la alegría, mancha, me pica, y revolvemos el frutero.

Al alumnado de *quinto B*, le ha gustado los juegos en los que participaran todos juntos, trabajar en equipo, les ha aportado cooperación, confianza, y divertirse un poco en el recreo del viernes. También les ha gustado aprender juegos que no conocían, juntarse con gente con la que casi nunca juegan, y estar con gente de la otra clase. Este grupo destacan los juegos de revolver el frutero, paracaídas, mancha, sobre-sobre y el tren de la alegría.

A los participantes de *sexto A*, le ha gustado estar con sus compañeros, jugar a otros juegos, y estar de acuerdo en los juegos porque en el recreo nunca se ponen de acuerdo en que jugar y cuando los deciden solo quedan cinco minutos. También destacan algún

aspecto negativo, dicen que prefieren jugar a los juegos que les apetecen, piden que se les pregunte a que quieren jugar y dicen que media hora se hace muy corta. Les ha gustado jugar a mancha, me pica, el tren de la alegría y el paracaídas.

A los niños y las niñas de *sexto B*, les ha gustado poder jugar con todos, las risas y carcajadas, les ha aportado diversión y confianza, descubrir nuevos juegos, mejorar la relación entre compañeros, tener más mentalidad de grupo y cooperar con los demás. También destacan poder pasar más tiempo con sus amigas, poder jugar de muchas maneras diferentes, conocer mejor a sus compañeros, respetarlos y tener confianza en sí mismos. Hacen referencia a mancha, el tren de la alegría, el paracaídas y sobre-sobre.

Tras todas estas respuestas se ve que han tenido éxito juegos en muchos de los grupos y que cada grupo destaca unos aspectos u otros.

Además de la evaluación de los recreos con la hoja de registro y los cuestionarios de evaluación, el último día del desarrollo de los recreos cooperativos se realiza una valoración oral compartida por todos los alumnos de prácticas encargados de la organización y puesta en práctica de los recreos cooperativos, la jefa de estudios y la coordinadora. En esta reunión se habla de aspectos a mejorar para próximas implantaciones de los recreos cooperativos y se valora las sesiones, los aspectos conseguidos tras su realización. A continuación se explica cada uno de estos apartados tratados.

En primer lugar, haciendo referencia a los aspectos a mejorar se resalta:

- La desmotivación que produce en los niños obligarles a participar en los recreos cooperativos, es especial a los chicos. Para las niñas les supone una alternativa de ocio y por ello disfrutan más.
- Los niños están muy acostumbrado a jugar compitiendo y por eso solo quieren ganar.
- Los alumnos de prácticas encargados de los recreos se desconocía información del alumnado, sobre sus características físicas y comportamentales, lo que desconocer cierta información ha provocado alguna dificultad en la realización de los recreos cooperativos.

- Algunos niños hacen lo mismo que algún compañero simplemente por ser igual a él, por ejemplo si están molestando a un niño, se unen a él solo por no ser diferentes.
- Han surgido muchos problemas en la creación de parejas chico-chica.
- Hubiera sido necesario un distintivo con el nombre para identificar a los niños.
- Compartiendo el mismo espacio, es mejor hacer los juegos con los dos pequeños grupos que se encuentran.
- Sería conveniente empezar a hacer los recreos cooperativos con cursos inferiores para que se vayan acostumbrando por ellos mismos a organizarse y permanezca en el tiempo.
- Es importante que los días de recreo salgan los niños con el almuerzo comido y puntuales, para ellos sería conveniente que tengan clases anteriores que les den la oportunidad de comérselo.

En segundo lugar respecto a la valoración de los juegos y sesiones, lo conseguido con los recreos cooperativos se destaca:

- La norma “O todos juegan o no se juega ninguno”, esto ha conllevado a la aceptación de los demás por parte de compañeros, durante las sesiones hay un ejemplo claro de un niño que era rechazado por sus compañeros, pero cuando se dieron cuenta de que los necesitaban si querían jugar y que además les facilitaba el juego lo aceptaron.
- Los niños y las niñas son muy impacientes, no escuchan las explicaciones. Para ello introducirles la norma de “si alguien tiene la mano levantada se escucha” ha funcionado para que escuchasen la información sobre el juego a realizar.

## CONCLUSIONES

La implantación y realización de los recreos cooperativos en el C.E.I.P. “El Parque” ha supuesto una mejora en la socialización del alumnado de quinto y sexto de primaria. A rasgos generales y mediante la observación, se ha podido comprobar cómo han mejorado comportamientos de algunos niños desde las primeras sesiones a las últimas.

Así pues, de manera concreta se ha conseguido integrar a varios niños dentro del grupo en el que se encontraban, debido a su personalidad o características, eran en ocasiones rechazados por sus compañeros y esto se ha superado. Tras el análisis de resultados, se puede sacar que aunque la participación a los recreos cooperativos durante cuatro sesiones se les haya impuesto de manera obligada, el 85% de los niños querían participar y se mostraban con total disposición. Y casi el 70% ha proporcionado ayuda en alguna ocasión siendo esto un acto natural que a algunas personas les cuesta mucho.

De todos el alumnado participante, los niños y las niñas de quinto A han sido los que más se han involucrado en las sesiones.

En general están muy acostumbrados a competir y les ha faltado en ocasiones ganas de jugar para pasárselo bien. Esto hace pensar que en poco tiempo se ha conseguido que participen en juegos cooperativos llegando incluso a disfrutar de ellos. Para el alumnado es difícil de repente cambiar su manera de actuar, pasar de jugar a todo que ha sido competitivo para realizar actividades cooperativas. Este cambio debería ser de manera gradual, introducirlo poco a poco y para ello se considera necesaria una intervención más larga. Con cuatro sesiones es difícil conseguir unos grandes cambios por ello se puede observar que los programas de muchos estudiosos como Garaigordobil (2003), son realizados en espacios de tiempo mucho más amplio, llegando a tener una duración de todo un curso académico.

Así también, en varias ocasiones se han mostrado reacios a la agrupación de chicos y chicas mezclados para jugar. Esto puede deberse a que están muy acostumbrados a jugar en el recreo de manera separada, los chicos tienden a jugar al fútbol y las chicas tienden a estar sentadas sin jugar a nada.

También a rasgos generales, según los datos de los propios participantes, para lo que más les ha servido los recreos cooperativos y les ha ayudado, ha sido para tener más confianza en sus compañeros, para aprender a cooperar, para tener una mejor comunicación, opinión y mostrar ayuda a los demás. Aunque todos los resultados están por debajo del 50% a nivel general, se observa de manera concreta que el alumnado de quinto A ha destacado en algunos ítems por encima de la media.

A pesar de que estos resultados no son muy elevados, se considera que ha merecido el esfuerzo la realización de los recreos cooperativos. El poco tiempo en el que se han

desarrollado se ha producido beneficios en algunos niños y niñas, que quizás en un periodo más largo se hubiese podido observar mejores resultados.

Evaluar el impacto que producen los recreos cooperativos ayuda a conocer lo factible que ha sido el proyecto, esto propicia que se tenga ganas e ilusión por continuar en los próximos cursos tras la observación de resultados favorables. Cualquier proyecto implantado aunque sea de manera esporádica debería ser evaluado y valorado para así reconocer los aspectos que se han logrado y evaluar lo que se podría mejorar para próximas ocasiones. Hacer una evaluación de un proyecto es costoso y por ello en ocasiones no se hace. Pero sin embargo es importante ese análisis y aunque sea de manera sencilla debería hacerse en cada actividad realizada. El proyecto no siempre va a funcionar igual, los niños son diferentes y las personas que lo realizan también, pero si se van observando cambios de mejora se pueden aplicar y transmitir aunque sea de manera escrita para así intentar cubrir las necesidades de los niños y ayudarles en su socialización.

Esta investigación sobre los recreos cooperativos interviniendo de manera participante con el proyecto, deja una gran satisfacción con las mínimas mejoras que se han conseguido. Ver como un niño se siente desplazado de su grupo y pensar que puedes ayudarle para que se sienta como uno más y además observes su cara de felicidad, hace que merezca la pena haber participado. Cualquier persona, pero en general los niños a pesar de la edad que tengan, teniendo en cuenta que cuanto más mayores es más difícil, son muy agradecidos. Cuando sienten que pueden contar contigo y saben que les vas a ayudar en cualquier dificultad que presenten, ellos también se muestran muy dispuestos e implicados.

Cualquier docente, debería tener ese sentimiento de ayuda a los demás, de hacer que los niños tengan una buena infancia y evitar que les marque cualquier discriminación por pequeña que sea respecto a su grupo. Este análisis hace reflexionar sobre la importancia de sentimiento de pertenencia a un grupo, la socialización entre iguales y la cooperación de todos para conseguir un mejor grado de satisfacción propia. Todos los docentes se debería tener una serie de valores adquiridos para transmitirlos con seguridad y convencidos de ellos ya sea mediante la palabra, aunque esto no es lo más factible, o mediante las acciones que se realizan en el día a día. Tener un buen modelo

de referencia proporciona que de manera inconsciente se creen hábitos y acciones repetitivas, se vean como algo normalizado, no impuesto y que se deba aplicar.

### **LÍNEAS DE FUTURO/ PROPUESTAS DE MEJORA**

La realización de los recreos cooperativos es una propuesta muy positiva en los centros de enseñanza. Para posibles implantaciones sería conveniente abrir el abanico de centros que lo realicen puesto que en todos los colegios y a todo el alumnado les podría beneficiar. Además se cree que sería muy factible introducirlo en los colegios para que se propicie el juego de manera natural desde infantil. Entre 4 y 5 años, ya empiezan a surgir conflictos y a haber distinción y preferencias por unos compañeros u otros, por ello sería fundamental empezar con niños de infantil para que así poco a poco se siga de manera natural durante toda la escolarización. También se les podría mezclar por edades, sería conveniente hacerlo por cursos dentro del mismo ciclo y en alguna ocasión de manera esporádica también entre ciclos. Estar con otros niños más mayores o más pequeños puede provocar sentimiento de responsabilidad lo que puede conllevar a proporcionar ayuda de manera innata.

Destacando los aspectos positivos que conlleva el desarrollo de los recreos cooperativos, se podrían implantar durante casi todo el curso escolar. Aprovechando la ampliación de prácticas escolares con el grado, se podría conseguir que en cada curso se realizarán cuatro periodos de recreos, el tiempo que hubiese alumnado de prácticas en los colegios. Desde octubre hasta mayo se podrían organizar recreos cooperativos en los centros. De esta manera, se daría una mayor continuidad a los niños y los resultados producidos en el alumnado se podrían prolongar en un tiempo más largo.

Para que hubiese una buena organización de los recreos es conveniente que la facultad y los centros educativos estén totalmente coordinados, que haya una buena planificación desde principio de curso. Así pues tanto la formación práctica como teórica se podría organizar en dos bloques, una para los dos primeros periodos de prácticas que serían desde octubre hasta enero y otra para los de prácticas III y mención que sería desde febrero a mayo. Para ello sería imprescindible que esta formación se realizase antes de empezar las prácticas. Se considera necesario que desde principio de curso haya motivación y ganas por participar el alumnado de prácticas en este proyecto, para ello se podría utilizar algún factor externo no solo a nivel de créditos sino que

abriese puertas para posibles cursos o actividades formativas. Actualmente, al alumnado de prácticas no se le ve muy motivado por participar en algunas actividades y si se participa tiene que ser con ganas e ilusión porque así es como se consiguen unos buenos resultados. Si se obliga a la participación no se transmite tanto a los niños y esto puede desmotivarles a participar ellos también.

Además se cree necesario la evaluación de la intervención en los recreos cooperativos para comprobar si a largo tiempo los resultados van mejorando. Para ello se podría pedir que la memoria para el certificado de los recreos consistiese en hacer una evaluación durante el periodo en el que se ha estado participando, esta se podría guardar y cada año al finalizar todas las sesiones se podría hacer una evaluación de si ha habido mejoras o no.

### **LIMITACIÓN DEL TRABAJO**

A lo largo del desarrollo de los recreos cooperativos, se han ido observando algunos aspectos que han supuesto barreras para la investigación.

Uno de los primeros límites es la formación recibida tanto teórica como práctica. La información recibida no ha sido con suficiente antelación y debido a la disponibilidad horaria de cada uno ha supuesto algún problema. Avisar a pocos días de empezar las prácticas de si se quería participar en el proyecto y en caso afirmativo impartir la sesión práctica dos días después, supuso que muchas personas no asistieran a esa formación. Esto conllevó a la modificación de la planificación de la sesión, estaba preparada para experimentar diversidad de juegos pero debido al número reducido de participantes, algunos juegos tuvieron que explicarse de manera teórica sin ser llevados a la práctica que es donde realmente se aprende.

Por otro lado debido al poco tiempo de prácticas tan solo cinco semanas, se desaprovechó la primera semana. El desarrollo de los recreos cooperativos comenzó la segunda lo que todavía más se acortó el periodo de intervención. En el centro se realizó la primera reunión en la primera semana por lo que en esta ya no se pudieron hacer. Pensando en nuevas implantaciones se podría hacer la reunión el primer día de las prácticas para así aprovechar al máximo el tiempo.



También respecto a la formación teórica se impartió en la tercera semana de prácticas por lo que ya casi se estaba en la mitad de las sesiones siendo también avisada de un día para otro. Esto interfiere en la planificación que cada persona tenga en su vida personal, sin dar oportunidad a una reorganización y facilitar así la mayor asistencia posible. A pesar de esto, se asistió más participantes que en la formación práctica.

Una vez puesta en práctica las diferentes sesiones, también han ido surgiendo pequeños contratiempos puesto que se desconocía información de los alumnos que se iba a tener. Los maestros de los centros conocen a los niños con los que están tratando puesto que están con ellos todo el curso escolar, pero para los de prácticas todo es nuevo, tanto el centro, docentes como el alumnado. Sería conveniente conocer algunos datos de niños concretos que por ejemplo presenten alguna dificultad para realizar según qué actividad. Así se podría planificar teniendo en cuenta ese aspecto y conseguir que se sienta integrada en todo momento, y evitar cualquier contratiempo por desconocer información.

Otro aspecto que supuso un problema fue que los niños no llevaban ninguna identificación de su nombre, tan solo se diferenciaban por el color de peto y se sabía de esta manera a qué grupo pertenecían. Esto hace que la cercanía con los niños sea distante, para poder sentirte parte de un grupo la comunicación es fundamental y para ello todos se deben conocer. Aunque entre ellos ya se conocen, para los encargados de cada grupo son nuevos y esto interfiere en la relación.

## **ÉTICA DE INVESTIGACIÓN/ DIMENSIÓN DEONTOLÓGICA**

Según Wadeley y Blasco (1997), la ética es la parte de la filosofía que estudia los fundamentos de la moralidad de los actos humanos, es decir, aquello en virtud de los cuales éstos pueden ser considerados buenos o malos. En cuanto rama de la filosofía, la ética ha tenido una evolución histórica en la que se han contrapuesto diferentes tendencias y que ha dado lugar, finalmente, a una orientación que considera que la moral de los actos depende tanto de factores inherentes a la propia realidad humana, como puede ser la conciencia, como de los contextos históricos y sociales en los que el hombre se encuentra.

La ética concierne a todos, en la medida que todo el mundo se enfrenta con situaciones que implican la toma de decisiones.

Hace referencia a todas las normas y prácticas morales que en el mundo han sido desde los tiempos prehistóricos hasta nuestros días.

Cualquier actividad de investigación en la que participen seres humanos plantea ciertos dilemas sobre lo éticamente correcto o incorrecto de determinadas actuaciones.

Particular atención merece la investigación educativa que está en contacto con menores, con personas con necesidades especiales o con poblaciones por algún motivo desfavorecidas, que son más fácilmente vulnerables. (Tójar y Serrano, 2000, p. 1)

La ética es la obligación de una conducta correcta. Desde el punto de vista de la investigación, un acto ético es el que se ejerce responsablemente, evitando el perjuicio a personas.

En los últimos años se han realizado diferentes códigos de ética y normas de actuación para la investigación educativa. (Buendía y Berrocal, 2001, p.2)

El código ético o deontológico incluye una serie de normas acerca del correcto proceder o, al menos, sugerencias para sensibilizar y hacer reflexionar a los investigadores y profesionales sobre los dilemas y cuestiones con que se enfrentan en sus actuaciones cotidianas.

Existen una serie de problemas éticos que hay que tener presentes:

- Ocultar a los participantes la naturaleza de la investigación o hacerles participar sin que lo sepan.
- Exponer a los participantes a actos que podrían perjudicarles o disminuir su propia estimación.
- Invadir la intimidad de los participantes.
- Privar a los participantes de los beneficios.

En todos los casos se trata de violaciones de los derechos de las personas, basados en los principios de respeto, justicia y optimización de beneficios, principios que constituyen la base de la investigación ética en seres humanos.

Así pues, de manera más específica, también se pueden encontrar problemas éticos de la investigación educativa. Investigar sobre aspectos educativos se ha hecho, y se sigue haciendo, sin que la intencionalidad del que la hace sea educativa en sí mismo.

Junto al valor de la autonomía está el de la privacidad de los participantes. Esto exige anonimato de los que participan y confidencialidad por parte del investigador, si no hubo anonimato al facilitar la información. Durante la intervención de los recreos cooperativos se ha cumplido el protocolo de derechos de imagen, se les ha hecho fotos con el permiso de la jefa de estudios porque todos tenían la autorización de que se les podía hacer. Además los cuestionarios se rellenan de manera anónima respetando la individualidad y las opiniones de expresión de cada uno.

Las personas son sujetos tanto desde la postura del investigador como de las personas investigadas. Esto es ver a la persona con su dignidad, comprensión, protagonismo y cultura como el eje de la acción investigadora.

Como estudio de la moral, la ética es, sobre todo, filosofía práctica cuya tarea no es precisamente resolver conflictos, pero sí plantearlos. Ni la teoría de la justicia ni la ética comunicativa indican un camino seguro hacia la «sociedad bien ordenada» o hacia la «comunidad ideal del diálogo» que postulan. Y es ese largo trecho que queda por recorrer y en el que estamos, el que solicita una urgente y constante reflexión ética. (González, 2002, p.93)

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AAVV. (2014). Programa de buenas prácticas para la inclusión. Recapacita. *El trabajo cooperativo como metodología para la escuela inclusiva*. Fundación Mapfre. Consultado (14/05/2014) Recuperado de: <http://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2013/06/El-Trabajo-Cooperativo-como-Metodolog%C3%ADa-para-la-Escuela-Inclusiva.pdf>

AAVV (2014). *Sentirse libres para jugar. Los juegos cooperativos*. Trukeme. Consultado (30/03/2014) Recuperado de: <http://www.trukeme.org/docs/trukeme-juegos.pdf>

Buendía, L. y Berrocal, E. (2001). *La ética de la investigación educativa*. Ágora Digital, Consultado (14/02/2014) Recuperado de:

<http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/01/01-articulos/miscelanea/buendia.PDF> en 14/02/2014

Chaves, A. L. (2013). Una mirada a los recreos escolares: El sentir y pensar de los niños y niñas. *Revista Electrónica Educare*, 17(1), 67-87. Consultado (24/04/2014) Recuperado de: <http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/issue/current>

Ferrán, A. Guinot, C. (2012). Aprendizaje-servicio: propuesta metodológica para trabajar competencias. *Portularia*, (Vol. XII). Consultado (18/2/2014) Recuperado de: [http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/5968/Aprendizaje\\_servicio.pdf?sequence=2](http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/5968/Aprendizaje_servicio.pdf?sequence=2)

Francisco, A. Moliner, L (2010). El aprendizaje Servicio en la Universidad: una estrategia en la formación de ciudadanía crítica. *Reifop*, 13 Consultado (19/2/2014) Recuperado de: [http://www.aufop.com/aufop/uploaded\\_files/articulos/1291992629.pdf](http://www.aufop.com/aufop/uploaded_files/articulos/1291992629.pdf)

Garaigordobil, M. (2003). *Programa juego. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Madrid: Pirámide.

García, T. (2003). *El cuestionario como instrumento de investigación/evaluación*. Almendralejo. Consultado (10/06/2014). Recuperado de: [http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/Gen02/seminario\\_de\\_tesis/Unidad\\_4\\_anterior/Lect\\_El\\_Cuestionario.pdf](http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/Gen02/seminario_de_tesis/Unidad_4_anterior/Lect_El_Cuestionario.pdf)

González Ávila, M. (2002). Ética y formación universitaria. *Revista Ibero-Americana de Educación*, 29, 85-103. Consultado (14/02/2014) Recuperado de <http://www.rieoei.org/rie29a04.PDF>

Guitard, R.M (1992). *101 juegos. Juegos no competitivos*. Barcelona: Graó.

Mendía, R. (2012). El Aprendizaje-Servicio como una estrategia inclusiva para superar las barreras al aprendizaje y la participación. *Revista educación inclusiva*. (Vol.5), 1, 71-82. Consultado (18/2/2014) Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4105308.pdf%E2%80%8E>

Museo de las Escuelas. Hoja Genealógica. Recreo: ese momento tan esperado. (2014). Consultado (13/5/2014). Recuperado de: <http://estatico.buenosaires.gov.ar/areas/educacion/programas/me/pdf/recreo.pdf>

Proyecto Educativo de Centro (PEC) (2011). C.E.I.P. “El parque”.

Puig, J. Palos, J. (2006). Rasgos pedagógicos del aprendizaje servicio. *Cuadernos de pedagogía*, 357, 60-63. Barcelona. Consultado (25/2/2014) Recuperado de: <http://www.documentacion.edex.es/docs/0406PUIras.pdf>

Puig, J.M. Batle, R. Bosch, C. Palos, J. (2007). *Aprendizaje servicio. Educar para la ciudadanía*. Barcelona: Octaedro, S.L.

Puig, J.M. et al. (2009). *Aprendizaje servicio (ApS). Educación y compromiso cívico*. Barcelona: Graó.

Puig, J.P. Casares, M. Martín, Xus. Rubio, L. (2011). Aprendizaje servicio y educación para la ciudadanía. *Revista de Educación*, número extraordinario 2011, 45-67. Consultado (15/2/2014) Recuperado de: [http://www.revistaeducacion.educacion.es/re2011/re2011\\_03.pdf](http://www.revistaeducacion.educacion.es/re2011/re2011_03.pdf)

Pujolàs, P. (2003). *La escuela inclusiva y el aprendizaje cooperativo*. Consultado (19/03/2014) Recuperado de: [http://www.deciencias.net/convivir/1.documentacion/D.cooperativo/Escuelainclusiva\\_ACooperativo\\_Pujolas\\_17p.pdf](http://www.deciencias.net/convivir/1.documentacion/D.cooperativo/Escuelainclusiva_ACooperativo_Pujolas_17p.pdf)

Pujolàs, P. (2008). *9 ideas clave. El aprendizaje cooperativo*. Barcelona: Graó.

Red Española de Aprendizaje Servicio (2011). Consultado (20/02/2014) Recuperado de: <http://www.aprendizajeservicio.net/Queesaps.html>. Enlaces utilizados: <http://roserbatlle.net/aprendizaje-servicio/iniciativas-en-espana/>; <http://roserbatlle.net/aprendizaje-servicio/iniciativas-en-espana/nucleos-impulsores-de-aps/>; <http://roserbatlle.net/aprendizaje-servicio/5-aps-en-diferentes-contextos/>; <http://www.zerbikas.es/guias/es/0.pdf>

Rena (Red Escolar Nacional). (2008). Consultado 10/06/2014. Recuperado de: <http://www.rena.edu.ve/cuartaEtapa/metodologia/Tema11.html>

Rodríguez, E. (2005). *Metodología de la investigación*. México: Colección Héctor Merino Rodríguez. Consultado (10/06/2014). Recuperado de: [http://books.google.es/books?id=r4yrEW9Jhe0C&pg=PA98&lpg=PA98&dq=observaci%C3%B3n+directa+metodologia&source=bl&ots=8A7\\_1OAal7&sig=ZIUmVPrB4IHPxQl9U9xdyw8dWa8&hl=es&sa=X&ei=mQSYU8GeLvLP0AWi3YDIDQ&ved=0CEEQ6AEwBQ#v=onepage&q&f=false](http://books.google.es/books?id=r4yrEW9Jhe0C&pg=PA98&lpg=PA98&dq=observaci%C3%B3n+directa+metodologia&source=bl&ots=8A7_1OAal7&sig=ZIUmVPrB4IHPxQl9U9xdyw8dWa8&hl=es&sa=X&ei=mQSYU8GeLvLP0AWi3YDIDQ&ved=0CEEQ6AEwBQ#v=onepage&q&f=false)

Servicio de Igualdad de Oportunidades, Participación Educativa y Atención al Profesorado. Departamento general de Educación, Formación Profesional y Universidades. Proyectos convivencia ApS. *Hacia el aprendizaje-servicio solidario*. Consultado (19/2/2014) Recuperado de: [http://www.educacion.navarra.es/documents/57308/57744/aprendizaje\\_solidario.pdf/d3f0d42d-671a-42ae-9998-468108bea887](http://www.educacion.navarra.es/documents/57308/57744/aprendizaje_solidario.pdf/d3f0d42d-671a-42ae-9998-468108bea887)

Tójar, J.C. y Serrano, J. (2000). Ética e investigación educativa. *RELIEVE*, (Vol. VI), 2. Consultado (14/02/2014) Recuperado de: [http://www.uv.es/relieve/v6n2/RELIEVEv6n2\\_2.htm](http://www.uv.es/relieve/v6n2/RELIEVEv6n2_2.htm)

Wadeley, A. Blasco T. (1995). *La ética en la investigación y la práctica psicológicas*. Barcelona: Ariel.

Xesús R. Jares. (2000). *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid: CCS.

## ANEXO 1. DIVISIÓN DEL PATIO DEL RECREO



Zona de las canastas. Grupos de peto amarillo, y azul.



Zona de la fuente. Grupos de peto blanco y naranja.

## ANEXO 2.

Rellenando esta encuesta colaboras en la recogida de información para la elaboración de un Trabajo Fin de Grado que pretende indagar sobre el impacto que produce los recreos cooperativos en el alumnado, basada en el Aprendizaje-Servicio.



Universidad  
Zaragoza

### **HOJA DE REGISTRO RECREOS COOPERATIVOS.** **CEIP EL PARQUE**

Fecha:

Grupo:

Color:

Juegos:

Número de niños que participan:

Niños que:	Ninguno	Pocos	Casi todos	Todos
Han querido participar				
Pegan y molestan a sus compañeros				
Han ayudado y facilitado el juego a algún compañero				

**Valoración de los juegos (por favor indica el nombre del juego):**

0 = mínimo y 4= máximo

	0	1	2	3	4
Juego 1:					
Juego 2:					
Juego 3:					
Juego 4:					
Juego 5:					



## El recreo un espacio de y para la socialización

Rellenando esta encuesta colaboras en la recogida de información para la elaboración de un Trabajo Fin de Grado que pretende indagar sobre el impacto que produce los recreos cooperativos en el alumnado, basada en el Aprendizaje-Servicio.

Inconvenientes de la sesión y dificultades encontradas:

Beneficios de la sesión/aspectos positivos:

Posibles modificaciones en la actividad/es para su mejora:

### **ANEXO 3. JUEGOS UTILIZADOS EN LAS SESIONES DE LOS RECREOS COOPERATIVOS**

- Me pica
- Pum
- Sobre sobre
- Carreras cooperativas
- Revolvemos el frutero
- El tren de la alegría
- El inquilino
- Araña cooperativa
- Mancha
- Paracaídas
  - Con pelotas
  - Cambio según características
  - El iglú
- Pasar el aro

#### ***ME PICA***

##### **DEFINICIÓN**

Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación un lugar donde le pica: "Soy Juan y me pica la boca". A continuación el siguiente tiene que decir cómo se llamaba al anterior, y decir dónde le picaba. Él también dice su nombre y donde le pica

y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y dónde les picaba.

### OBJETIVOS

Aprender los nombres, presentación y distensión.

### PARTICIPANTES

Desde tres o cuatro personas hasta 30. Mientras más, más divertido es y más memoria hay que desarrollar. La edad es indiferente.

### CONSIGNAS DE PARTIDA

Hablar bien alto para que todo el mundo se entere, y al decir que te pica, hacerlo también con gestos.

### DESARROLLO

Uno a uno van diciendo su nombre y lo que les pica, y el nombre y lo que le picaba a cada persona que ha hablado antes que ellos.

### EVALUACIÓN

Se verá si la gente se ha quedado con algún nombre de los que desconocía al principio o no.

## ***PUM***

### DEFINICIÓN Y DESARROLLO

Se colocan todos en círculo y se hace una ronda de nombres, en el primer juego, se coloca el monitor en el centro para evitar cualquier problema de que todos quieran ser. La persona que está en el centro da vueltas rápidamente sobre sí mismo y se para señalando a alguien y diciendo “pum”. Automáticamente la persona señalada se debe agachar y los que están a su lado deben decir rápidamente el nombre uno del otro. El que lo dice primero gana esa vez y se sienta el compañero nombrado. Cada vez se van sentando más niños y se deben ir fijando en quienes tienen al lado porque la distancia

puede ser más lejos entre ellos. Se repite lo mismo hasta que solo quedan dos jugadores, estos se batan a duelo. Consiste en que den tres pasos siguiendo las señales del monitor y se giren rápidamente y digan el nombre, el que se dé la vuelta más rápido y diga el nombre del adversario más rápido gana la partida del juego. El ganador puede ser el que se coloca en el centro para jugar otra partida, todos se mezclan y se cambian de posición en el círculo para que sea más difícil el juego si todavía no se saben bien los nombres.

### OBJETIVOS

Aprender los nombres, presentación y agilidad de reacción.

### PARTICIPANTES

Desde ocho o nueve personas hasta 30. Mientras más, más divertido es y más memoria hay que desarrollar y más atención debe prestar a todos los nombres. La edad es indiferente.

### CONSIGNAS DE PARTIDA

Decir el nombre bien alto y de manera clara para que se entienda bien y sea válido.

### EVALUACIÓN

Se verá si la gente se ha quedado con algún nombre de los que desconocía al principio o no.

## ***SOBRE SOBRE***

### DEFINICIÓN Y DESARROLLO

Uno tienen una pelota y la lanza al aire hacia arriba diciendo: “sobre sobre Juan”, al que dicen su nombre debe correr a coger la pelota, si la coge en el aire vuelve a nombrar a otra persona lanzando la pelota, pero si la coge y ya ha tocado el suelo tiene que decir “pies quietos”. Una vez que todos están parados y este tiene la pelota en la mano, da tres pasos hacia la persona que quiera y le lanza la pelota a darle al cuerpo y eliminarlo. Si el que va a ser matado coge la pelota con las dos manos, se elimina el que ha lanzado y si le da y cae al suelo se elimina un turno sin jugar. El que queda de los dos, vuelve a

lanzar la pelota diciendo “sobre sobre María” y así sucesivamente. El que estaba eliminado, cuando se elimina a otro revive y vuelve a jugar, de manera que no se quede sin jugar.

### OBJETIVOS

Aprender algunos nombres, jugar todos sin necesidad de que haya un ganador final.

### PARTICIPANTES

Todos los que se quiera, cuantos más haya más reducido quedará el espacio de juego y más sencillo será darle a alguien con la pelota.

### CONSIGNAS DE PARTIDA

Lanzar la pelota hacia arriba con las manos, no hacia ningún lado ni con el pie.

Si la coges en el aire vuelves a decir “sobre sobre...”

Solo se pueden dar tres pasos con la pelota en la mano.

Cuando se dice “pies quietos” todos deben pararse en el sitio.

Un jugador eliminado revive y vuelve a jugar cuando eliminan a otro compañero.

### EVALUACIÓN

Se observa los niños que son nombrados por sus compañeros.

## ***CARRERAS COOPERATIVAS***

### DEFINICIÓN Y DESARROLLO

Se coloca cada grupo en fila formando un tren uno detrás de otro. El primero de la fila tiene una pelota y debe pasarla al de detrás de alguna manera que se la tengan que ir pasando todos, por ejemplo, por encima de la cabeza, por debajo de las piernas, hacia un lado, etc. El que está el último cuando recibe la pelota corre hasta ponerse en primera posición situado a un paso de su compañero de detrás y pasa la pelota al compañero de

detrás de otra manera diferente a la anterior. Se repite esto sucesivamente, tantas veces como sea necesario hasta que el tren vaya avanzando y llegue a la meta final.

### OBJETIVOS

Estar atentos y colaborar entre todos y animarse para que el tren vaya avanzando.

### PARTICIPANTES

Desde 5 hasta 20. Cuantos más, la cadena es más larga y más lento se avanza, por lo que si hay muchos jugadores es conveniente hacer más trenes.

### CONSIGNAS DE PARTIDA

Pasar la pelota cada vez de una manera. Situar el primero a un paso del compañero de detrás.

### EVALUACIÓN

Las indicaciones que se van dando entre los integrantes de un mismo tren y las palabras de ánimo entre compañeros. Así también como que cumplan las reglas y pasen la pelota cada vez de una manera diferente y se coloquen a tan solo un paso del de detrás.

## ***REVOLVEMOS EL FRUTERO***

### DEFINICIÓN Y DESARROLLO

Todos los participantes forman un círculo y el coordinador queda en el centro.

En el momento que el coordinador señale a cualquiera diciéndole ¡Piña!, éste debe responder el nombre del compañero que esté a su derecha. Si le dice: ¡Naranja!, debe decir el nombre del que tiene a su izquierda. Si se equivoca o tarda más de 3 segundos en responder, pasa al centro y el coordinador ocupa su puesto.

En el momento que se diga ¡Canasta revuelta!, todos cambiarán de asiento. (El que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar uno y dejar a otro compañero al centro).

## OBJETIVOS

Comunicación y cohesión grupal.

## PARTICIPANTES

Desde 6 hasta 30. Cuántos más participantes haya, más compleja será la actividad puesto que habrá más nombres de niños.

## CONSIGNAS DE PARTIDA

Hay que estar muy atentos y señalar muy rápidamente para que el juego sea divertido.

## EVALUACIÓN

Sirve para observar si surge algún conflicto con los compañeros que tienen al lado y para que aprendan a reaccionar de manera rápida en un momento concreto.



## ***EL TREN DE LA ALEGRÍA***

### **DEFINICIÓN Y DESARROLLO**

Todos los participantes se sitúan en fila, uno detrás de otro y se les propone buscar un objeto por el patio del recreo. La peculiaridad es que la locomotora del tren y los vagones excepto el último van con los ojos vendados, por tanto deberá ser dirigido desde la cola del tren. Para ello los miembros que forman el tren se tienen que poner de acuerdo en la manera en que se van a comunicar sin utilizar el lenguaje oral y teniendo en cuenta que van con los ojos vendados. Por ejemplo, algunas de las consignas pueden ser:

- cuando te toque el hombro derecho lo van pasando hacia delante hasta llegar al primero y este deberá girar a la derecha hasta que todo el tren se mueva
- si toca el hombro izquierdo significa girar a la izquierda
- si toca los dos hombros es continuar recto
- si toca los dos hombros presionando hacia abajo hay que parar
- si toca la espalda significa agacharse porque han encontrado el objeto buscado

### **OBJETIVOS**

Saber ponerse de acuerdo en la manera de comunicarse para conseguir el objetivo común entre todos.

### **PARTICIPANTES**

Desde 4 hasta 10, cuántos más participantes más difícil es el desplazamiento del tren. Si hay muchos participantes se puede hacer varios trenes.

### **CONSIGNAS DE PARTIDA**

Tenéis que buscar la manera de comunicaros sin utilizar el lenguaje oral.

### **EVALUACIÓN**



Se puede observar los roles de cada participante en la decisión de consignas a seguir para conseguir el desplazamiento.



## ***EL INQUILINO***

### **DEFINICIÓN Y DESARROLLO**

En trío, dos niños se cogen de la mano y uno se queda en medio de los dos. A la orden de: “¡inquilino!”, los niños del medio cambian de “casa”. Si dice “¡casa!”, las casas buscan otro inquilino que permanece en el sitio. Si dice “¡terremoto!”, todo el mundo se mueve. Así sucesivamente. El que se quede sin formar casa o sin ser inquilino queda en el medio y es quien dice el nuevo cambio.

### **OBJETIVOS**

Agruparse de manera que formen una casa

### **PARTICIPANTES**

Desde 7 hasta 22, es recomendable que sea múltiplos de tres más uno, así se pueden formar los grupos de tres quedando uno solo que es el que dice. Si no coincide el

número de participantes, se puede hacer una variante como dividir al grupo en dos, o buscar la manera en que se pueda jugar.

### CONSIGNAS DE PARTIDA

Cada tres tenéis que formar una casa con un inquilino dentro. Debéis estar atentos a las indicaciones para cambiar unos u otros.

### EVALUACIÓN

Con este juego se puede observar muy bien la agrupación de los niños, la preferencia que tienen por unos compañeros u otros.



### ***ARAÑA COOPERATIVA***

#### DEFINICIÓN Y DESARROLLO

Se comienza agrupando a los niños por parejas y se les dice que deben colocarse espalda con espalda agarrándose por los brazos. Deben conseguir ir hasta el otro extremo de la pared y volver sin que ninguno de los dos se caiga o se suelte del compañero.

Una vez han terminado todas las parejas, se agrupan dos parejas, de manera que formen una nueva araña cuatro niños. Cada vez se va aumentando más el número de participantes para que les resulte más difícil moverse con facilidad si no se han puesto de acuerdo en la manera de desplazarse.

Al final se termina haciendo una gran araña entre todos y deben conseguir ir a buscar un objeto y traerlo.

## OBJETIVOS

Ponerse de acuerdo y coordinarse para desplazarse lo más rápidamente posible.

## PARTICIPANTES

De 2 a 20 participantes. Es recomendable que sean pares para poder empezar el juego haciendo parejas sin que haya ninguna dificultad, en el caso de que no lo sea, se hace un grupo de tres o bien juega un monitor.

## CONSIGNAS DE PARTIDA

Se comienza tocando la pared, hay que ir tocar y volver a tocar al principio.

Nadie se puede soltar, sino deberá volver a empezar.

## EVALUACIÓN

La unión que hay entre los niños, las preferencias por adherirse a unos compañeros u otros.



## **MANCHA**

### **DEFINICIÓN Y DESARROLLO**

Un participante empieza siendo la mancha y esta se va extendiendo cada vez que pilla a alguien. A las personas que vaya tocando se deben unir a ella de la mano y tienen que ir a pillar al resto y unirlos a la mancha. Solo se pilla por los extremos que son los participantes que tienen las manos libres. Cuando la mancha esta formada por cuatro miembros, uno se separa y se convierte en una mancha separada que se va a ir haciendo más grande cuando pille a más personas.

*Variante:* la mancha en lugar de separarse cuando la formen cuatro miembros, se puede hacer una mancha gigante y hasta que esté formada por todos los participantes, modo “cadeneta”.

### **OBJETIVOS**

Conseguir que se vayan agrupando y que observen la dificultad de desplazarse un gran grupo a la vez, pero al mismo tiempo, que se den cuenta de que juntos ocupan un espacio más grande por lo que es beneficioso para ellos puesto que les resultará más fácil alcanzar a todos y pillarlos.

### **PARTICIPANTES**

De 8 a 30 participantes, cuántos más mejor para hacer el juego divertido.

### **CONSIGNAS DE PARTIDA**

Empieza parándola uno y a quien pillen debe unirse a la mancha.

Cuando la mancha este formada por cuatro participantes, una debe irse sola y convertirse en otro mancha.

### **EVALUACIÓN**

Se observa si a quienes les pillan se quieren agrupar sin dificultado o ponen algún inconveniente.

También se puede ver al estar cuatro en una mancha quién es el que se separa para ir por libre y empezar otra mancha.



## ***PARACAÍDAS***

### **DEFINICIÓN Y DESARROLLO**

*Paracaídas con pelota:* todos los participantes sujetan el paracaídas por los extremos y lo mantean. Se les introduce una pelota en el paracaídas y la tienen que meter por el agujero del centro. Para ello es fundamental que se coordinen en los movimientos, puesto que si no es muy difícil encestar. Una vez que lo hayan conseguido se les va complicando y para ello se van añadiendo nuevas pelotas, de manera que tengan que ir controlando varias a la vez.

*Paracaídas cambio según características:* todos los participantes sujetan el paracaídas por los extremos y el monitor va dando diferentes consignas, como por ejemplo “Que se cambien de sitio los que llevan zapatillas con cordones” y todos tienen que levantar el paracaídas y sujetarlo excepto los que se sientan identificados por la consigna que deben soltar y cambiarse rápidamente pasando por debajo del paracaídas.



*El iglú:* todos los participantes se tienen que poner de acuerdo y levantar el paracaídas a la vez para pasárselo por detrás y sentarse en el suelo formando un iglú. Si lo hacen todos a la vez sale bien, pero solo con que falle uno y no lo sujete bien ya no sale el iglú perfecto redondeado.

## OBJETIVOS

Saber coordinarse y ponerse de acuerdo para conseguir un resultado favorable.

## PARTICIPANTES

De 8 a 20 participantes, depende del tamaño del paracaídas para que puedan agarrar todos un extremo aunque sea por la parte de la tela.

## CONSIGNAS DE PARTIDA

Tenéis que conseguir que caigan las pelotas por el agujero.

Tenéis que formar un iglú.

## EVALUACIÓN

Se puede observar quien o quienes son los que organizan y llevan el protagonismo para ponerse de acuerdo.





## **PASAR EL ARO**

### **DEFINICIÓN Y DESARROLLO**

Todos los participantes deben formar un círculo agarrándose de las manos. Entre las manos agarradas de dos jugadores se introduce un aro grande y éste debe ser pasado por todos el círculo sin que los jugadores suelten las manos. Para ello tienen que ayudarse e ir pasando el aro por sus cuerpos.

*Variante que conlleva mayor dificultad:* los jugadores en el círculo están cogidos de la siguiente manera, un jugador pasa su brazo derecho por debajo de sus piernas para que el de atrás lo agarre con su mano izquierda, al mismo tiempo que le da al siguiente su mano derecha por debajo de sus piernas. En un jugador se introduce un aro de gimnasia rítmica a la altura de la cintura, y éste debe pasarlo por todo el círculo sin que los jugadores suelten las manos.

*Variante utilizando dos aros:* consiste en jugar al ratón y al gato, uno de los aros es el ratón y debe escapar de qué lo atrape el gato que es el otro aro. Para ello es necesaria una buena coordinación y rapidez en los movimientos.

### **OBJETIVOS**

Desarrollar la colaboración y el trabajo en equipo para que se produzca coordinación en los movimientos.

### **PARTICIPANTES**

De 8 a 20, cuántos más participantes más largo es el recorrido por el que se debe pasar el aro.

### **CONSIGNAS DE PARTIDA**

Tenéis que pasar el aro por todo el círculo hasta llegar al principio sin utilizar las manos y sin soltaros.

### **EVALUACIÓN**

Se puede observar la preferencia por colocarse agarrando a unos compañeros u otros.





#### ANEXO 4.

Rellenando esta encuesta colaboras en la recogida de información para la elaboración de un Trabajo Fin de Grado que pretende indagar sobre el impacto que produce los recreos cooperativos en el alumnado, basada en el Aprendizaje-Servicio.



**Universidad**  
Zaragoza

### **CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN SOBRE LOS RECREOS** **COOPERATIVOS. CEIP EL PARQUE**

Chico ☐

Chica ☐

Curso:

Grupo:

**Marca con una X la casilla que consideres adecuada:**

	Menos que antes	Igual que antes	Más que antes
Participo más en actividades de grupo.			
Hablo más con mis compañeros de grupo.			
He hecho nuevos amigos dentro del grupo.			
Me atrevo a decir mis opiniones aunque no sean compartidas por los demás.			
Respeto más las opiniones de los demás.			
Me fijo más, estoy más atento a los compañeros que necesitan ayuda y les ayudo más que antes.			
Comparto más mis cosas, mis materiales...			
Tengo más confianza en mis compañeros.			

## El recreo un espacio de y para la socialización

Rellenando esta encuesta colaboras en la recogida de información para la elaboración de un Trabajo Fin de Grado que pretende indagar sobre el impacto que produce los recreos cooperativos en el alumnado, basada en el Aprendizaje-Servicio.

He aprendido a cooperar, a dar ayuda a los demás y a recibir ayuda de ellos para realizar actividades de grupo.			
Expreso más lo que siento.			
Estoy más atento a los sentimientos de los demás.			
Me veo mejor a mí mismo, más bueno, valioso...			
Tengo mejor opinión de mis compañeros, creo que ellos son valiosos, considerados, buenos...			

**¿Qué es lo que más te ha gustado de la experiencia de los recreos cooperativos?**

**¿Qué te ha aportado?**

**Indica los juegos que más te han gustado y también los que menos, explicando el por qué.**

Fuente utilizada: Garaigordobil, M. (2003) *Programa juego. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Madrid: Pirámide.